Nº 4 • 2ª Época • 395 pts. • 2,37 €

LOS JUEGOS MÁS EXCITANTES DEL MOMENTO

OK CONSOLAS

DREAMCAST • PLAYSTATION • NINTENDO 64 • GAMEBOY COLOR

POKÉMON GOLD

INÉDITO EN ESPAÑA

Presentamos en exclusiva los nuevos pokémon

LARPRESS, S.A.
8 414090 211284 00004

REPORTAJE

Revisamos los 30 años de historia de los videojuegos Todas las máquinas con sus mejores juegos

SHEN MUE

Un completo análisis del juego más espectacular para Dreamcast

PREVIEW

- ECW Revolution
- Resident Evil: Code Veronica
- Micromaniacs
- Zombie Revenge

CRAZY TAXI

Aventuras y desventuras de un taxista

REVIEW

- Donkey Kong 64
- Toy Story 2
- Gran Turismo 2
- Virtua Striker 2000
- Vigilante 8
- Rocket

PREVIEW • CORREO • NOTICIAS • REVIEW • TRUCOS

OK CONSOLAS

Director: Angel Fco. Jiménez

Colaboradores: LH Servicios Informáticos (redacción y traducciones).

Jefe de Sistemas: Pedro Soto

Servicio de Atención al Lector: 15'00 a 17'30.

Fotografía: Mentxu Goñi

Redacción:
C/ Medea 4 5ª Planta
Edificio ECU 28037 Madrid
Tlf. 91 754 32 88
Fax 91754 18 58

Diseño y Maquetación:
Fernando García Santamaría.
E-mail: fernando@lar.es

Ilustrador:
Oscar Vaquero García

Correo Electrónico: okconsolas@lar.es

Publicidad:
Director de Publicidad: Angel Vázquez
Coordinadora de publicidad: Gema Sustaeta
C/ Medea 4 5ª Planta
Edificio ECU 28037 Madrid
Tlf. 91 754 32 88
Fax 91754 18 58
publicidad@lar.es

Delegación Cataluña:
ad press

Delegado: Isidro Angel Iglesias
C/ Comte d'Urgell, 165-167, 1º-3ª, escalera B.
08036 Barcelona
Tel: 93 451 89 07. Fax: 93 451 83 23
ad_press@sakma.com

Fotomecánica: Videlec

Imprime: Printerman

Edita
LARPRESS, S.A.

Director Editorial: Julio Rodríguez

Director de Producción: Gregorio Goñi

Dirección Financiero-Administrativo:
José María Muñoz

Director Comercial: Alberto Izquierdo

Administración:
C/ Medea 4 5ª Planta
Edificio ECU 28037 Madrid
Tlf. 91 754 32 88
Fax 91754 18 58

Suscripciones y pedidos:
C/ La Forja nº 27,29. Pol. Ind. Torrejón de Ardoz.
Madrid 28850 Tel: 91 677 70 75 Fax: 91 676 76 65
suscrip@lar.es

Distribución en España:
Coedis S.A.
Ctra. NII, Km 602'5
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Importador exclusivo Cono Sur:
CEDE S.A. (Cía. Española de Ediciones, S.A.)
C/ Sudamérica, 1352. 1290 Buenos Aires. Argentina.
Telf: 302 85 06 y 302 85 22
Fax: 111358
Distribuidor Argentina Capital: Huesca y Sanabria.
Distribuidor Argentina Interior: D.G.P.
Importador Exclusivo Mexico:
CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220. Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – Mexico D.F.
Tel.: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: Autrey
Distribución D.F.: Unión de Voceadores
Importador para Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Santiago de Chile - Chile
Telf. 774 82 87 y 774 82 88 Fax: 774 82 89
Distribución en Chile: Alfa, S.A.
Distribución Venezuela: Distribuidora Continental, S.A.
Distribución Colombia: Disunidas, S.A.
Distribución Ecuador: Disandes, S.A.

Depósito Legal: M-1304-1997

PVP en Canarias, Ceuta y Melilla: 395 Pta.

Printed in Spain: 30 Abril 2.000

Novedad

Este mes nuestro protagonista de portada es Pika, el antecesor de nuestro querido Pikachu como anticipo de Pokémon Gold y Silver. Estos nombres todavía no están confirmados en nuestro país, pero sin duda serán el gran "arma" de que disponga Nintendo para este año antes del lanzamiento de Dolphin.

El resto del mercado está más o menos estacionario. Sega está contenta con Dreamcast, pero evidentemente podrían tener unos resultados mucho mejores. Los problemas técnicos de Playstation 2 con su tarjeta de memoria en Japón pueden inducir a comprar más Dreamcast y Nintendo 64 aquí en Europa, hasta saber qué pasa con la esperadísima máquina de Sony. Lo que sí es evidente que cuando PSX 2 desembarque en nuestras costas será un antes y un después en el mundo del ocio electrónico.

Y Microsoft ha anunciado X-Box. La polémica compañía ha contado con la ayuda de Konami para entrar en un mercado que hasta entonces le era desconocido, pero que posee un potencial enorme, tanto en ingresos como en adelantos tecnológicos.

Tenemos un nuevo comensal para el pastel. Un comensal muy poderoso, así que preparad el mantel.



Ángel Francisco Jiménez





OK CONSOLAS

CARGANDO...

COVER STUFF

el excitante mundo de los juegos en tus manos

POKÉMON GOLD

LLEGA LA REVOLUCIÓN PREPÁRATE PARA LOS NUEVOS POKÉMON







GAME BOY

pag 24



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

UN COMPLETO Y DIVERTIDO REPASO A LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



pag 36



EL TERROR INVADE LA NUEVA MÁQUINA DE SEGA

page 26

THRILLENIUM

GRAN TURISMO 2

LA MAGIA DE CONDUCIR EN UN JUEGO QUE ROMPE MOLDES

PlayStation

pag 58

DALE CAÑA AL MONO EN LA SELVA MÁS DIVERTIDA

DONKEY KONG 64

pag 44

O CÓMO DISNEY HA ENCONTRADO EL FILÓN DE ORO

pag 54

TOY STORY 2

XENA WARRIOR

UNA CHICA "CACHAS", DE ESO NO HAY DUDA

pag 70

SHEN MUE

POSEE UNOS GRÁFICOS ALUCINANTES Y UN GUIÓN ABSORBENTE. TODA UNA PELÍCULA EN TU DREAMCAST

Dreamcast.

pag 72

VIRTUA STRIKER 2000

Un viejo mito que renace en el Siglo XXI

Dreamcast.

pag 78

¡PREPARA TU BODY!



SECCIONES FIJAS



Hay cosas en las que puedes confiar, cosas que sabes que siempre estarán ahí y nunca te fallarán, cosas como las Noticias de las nueve, esto... En fin, si lo que buscas son las noticias de más rabiosa actualidad estás en el lugar indicado.

¡PLAYSTATION 2 A PUNTO!

NUEVAS IMAGENES DE LOS LANZAMIENTOS DE LA PSX 2

■ LANZAMIENTO EN JAPÓN EL 4 DE MARZO ■ ¡QUE SE DEN PRISA EN TRAERLA ■

GP500

¡PRIMERAS IMAGENES!

▼Podrás elegir entre todos los fabricantes de las motos más potentes. Ve echando talco en tus guantes.

Con cada minuto que pasa falta un poco menos. El 4 de marzo los afortunados japoneses podrán ENTRAR en una tienda y COMPRAR una PlayStation 2.

Y a medida que la fecha de lanzamiento se aproxima aumenta proporcionalmente la expectación mundial, espoleada por imágenes tan impactantes como éstas, que están recién horneadas

Como refuerzo a las imágenes nos llega la interesante noticia de que Sony se va a asociar con la compañía 3Com, fabricantes de las agendas electrónicas Palm Pilot. 3Com pretende incorporar el formato de almacenamiento de datos de Sony Memory Stick (una tarjeta de memoria de alta capacidad usada por sus dictáfonos, cámaras y, ¡cómo no!, la PlayStation 2) en sus próximos PDA (Asistente Digital Personal).

Por su parte, y esto es más emocionante, Sony pretende adoptar el sistema operativo del Palm Pilot y utilizarlo en un PDA producido por ellos capaz de trabajar en combinación con hardware compatible con el estándar iLINK como (sí, lo has adivinado) la PlayStation 2. Si pensabas que la combinación de la Dreamcast y el VMU era interesante, ¿qué pensarías de una PlayStation 2 y un Palm Pilot? Vaya... Parece que la futura Game Boy Advance de Nintendo va a tener que ser muuuy especial...

Y, por último, si de verdad quieres asegúrate de conseguir una de las primeras PlayStation 2, te encantará saber que la cadena comercial norteamericana Electronics Boutique and Babbages YA admite depósitos. Por sólo 10 dólares (aproximadamente 1.700 pesetas) te garantizan una flamante consola el día de su lanzamiento, que tendrá lugar en otoño de este año al precio de 390 dólares (algo así como 64.000 pesetas). ¿Harán lo mismo las tiendas de nuestro país?

Y como no podemos resistir más emociones juntas, vamos a tumbarnos un rato. 





El nivel de detalle de los escenarios es impresionante, aunque probablemente no tendrás mucho tiempo para apreciarlo...



Si son ciertos los rumores sobre la inteligencia artificial de los oponentes, ganar una carrera va a ser tanto una cuestión de estrategia como de velocidad.

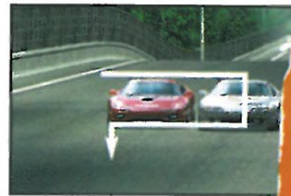
EL NUEVO BOMBAZO DE LAS CARRERAS

¡ADIOS A REIKO, HOLA A FUKAMI!

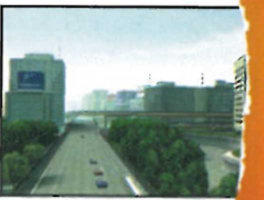
NEW FACES FOR NAMCO'S TOP RACER ■ ALL CHANGE FOR THE PS2 PIT CREW

Sí, es cierto. Reiko Nagasse, la famosa chica Ridge Racer se convertirá en la mascota de PlayStation y abandonará su rol de hondear banderas en las series de juegos Ridge Racer para abrir camino a su sustituta.

La nueva chica que debuta en Ridge 5 (el título oficial) es Ai Fukami. Por el momento no se sabe mucho de ella pero ya nos hemos fijado en ese lunar tan gracioso que tiene en la barbilla y también sabemos que le gustan las botas de cowboy. Dentro de poco descubriremos todas sus facetas.







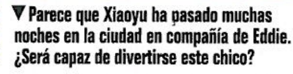
TORNEO TEKKEN TAG

ÚLTIMAS NOTICIAS






▼ La acción tiene lugar en localizaciones de lo más exótico, desde escenarios urbanos hasta islas paradisíacas.



▼ Parece que Xiaoyu ha pasado muchas noches en la ciudad en compañía de Eddie. ¿Será capaz de divertirse este chico?









LOS CINCO PRIMEROS

Las compañías de software han creado un espacio para los grandes creadores de consolas. De hecho, han elaborado una lista encabezada por los mayores vendedores de software.

Konami - 9.714.690
Square - 7.713.410
Nintendo - 7.360.360
Sony - 6.211.580
Capcom - 3.330.690

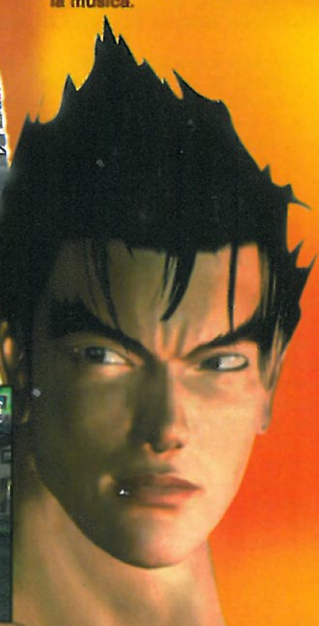
Namco quedó en sexta posición y Sega se tuvo que conformar con un noveno puesto.

MARINERO DESAPARECIDO

Aquellos que esperaban ver en el Consumer Electric Show al misterioso hombre de los mares de Microsoft se llevaron un buen disgusto. Se esperaba que en este evento de Las Vegas se diera a conocer al público la nueva consola (cuyo nombre formal responde a X-Box) pero no fue así. No se obtuvo ninguna explicación, lo cual añade más misterio a la creación de Microsoft en el terreno de los videojuegos.

CÁNTANOS ALGO

Dentro de poco serás capaz de tocar tus canciones favoritas con tu juguete favorito. SongBoy se mostró en el CES Show de Las Vegas, es un dispositivo que convierte la Game Boy en un reproductor de MP3 que te permite bajarte música de Internet. Estas descargas serán totalmente gratuitas ya que los patrocinadores han invertido dinero a cambio de que aparezcan sus nombres en la pantalla según suena la música.



DINO-CAZA

LOS HABITANTES DE LA CUEVA PREHISTÓRICA

LA LOCURA MULTIJUGADOR DE BOLSILLO HA LLEGADO

El primer juego 3D en tiempo real para Game Boy ha nacido de la mano de nuestros colegas de Eidos. El fabuloso Tyrannosaurus Tex permitirá a los poseedores de Game Boy darse el gustazo de jugar al estilo Quake e incluso soporta un modo de combate multijugador utilizando el cable de conexión.

Eidos también anuncia que Tex es el primer juego para Game Boy Color que ofrece escenas intermedias a todo color y "sonido 3D". ¿EN UNA GAMEBOY?
Nuestro Tex es un vaquero perseguido por la ley que deberá luchar a través de 18 niveles llenos de una depravada selección de robots y dinosaurios. Típico.
Por suerte, posees una generosa cantidad de armamento que puedes seleccionar desde el menú emergente de armas. Y a pesar del número de enormes enemigos en el juego, ¡no hay ninguna pérdida de velocidad en ningún momento!
Tyrannosaurus Rex llegará pronto a las tiendas. ¡En breve os ofreceremos una review, ya veréis!





▲ Es el primer juego de combate en primera persona 3D para Game Boy, y con una opción multijugador a través del cable de conexión incluida también.

LA FUGA DE LOGAN

¡GABÉ HARÁ DE LAS SUYAS!

989 Studios nos ha confirmado finalmente que Gabe Logan volverá en Syphon Filter 2 para combatir al terrorismo internacional con su propio estilo de infiltración y ponerle a la gente pistolas en la cara.
Ésta vez cuenta con la colaboración de Lian Xing, que es un personaje jugable en 8 de los 20 niveles del juego. Ella es capaz de realizar todos los trucos que Gabe sabe hacer y puede correr, saltar y dejarse caer mientras dispara a sus enemigos con una perfecta puntería. La historia consiste en que nuestros dos héroes son acusados de un crimen que no han cometido, y ahora deben luchar para limpiar su nombre. Por si fuese poco, otro grupo terrorista está intentando hacerse con el mortífero virus Syphon Filter. La aventura les llevará a través de laberínticos laboratorios químicos hasta las calles de Moscú, y tiene toda la trama y el suspense de un éxito de Hollywood.
El juego original fue un sorprendente éxito el año pasado mientras que este parece ser más o menos más de lo mismo, que no es algo negativo, realmente.













▲ Gabe Logan: agente secreto y mortal enemigo de los terroristas.



MUCHO MÁS MEDIEVIL

MÁS ACCIÓN MEDIEVAL

17 NIVELES EN LOS QUE PODRÁS MOVERTE LIBREMENTE

No hacen más que salirles segundas partes a los juegos de PlayStation, ya que los desarrolladores quieren sacarle todo el partido a esta vieja consola antes de dar el salto a la mítica PlayStation 2.

SCEE, los creadores de Medievil 2, se han tomado la libertad de ignorar el título de este proyecto, y han fijado la época de esta batalla entre el bien y el mal en la era Victoriana. Un mago, Lord Palethorne, ha descubierto el libro mágico de Zaroc y ha lanzado un conjuro que ha dejado libre a una oscura criatura en la ciudad de Londres. ¡Las buenas noticias son que el conjuro ha resucitado también a nuestro héroe Sir Dan Fortesque! ¡Hurra!
Se ha empleado mucho tiempo en realizar una visión gótica y retorcida del Londres de final del siglo XIX, con niveles que tienen lugar en diversos lugares característicos como Kensington, Greewich Docks y Kew Gardens. Es una mezcla familiar de acción, aventura, combate y resolución de puzzles. Sir Dan intenta salvar al pueblo de una disparatada selección de malos, incluyendo zombis, demonios y lo que más necesitabas en un juego: mujeres gordas y con barba.
Por suerte, estarás equipado con una amplia selección de espadas, ballestas, y, sorprendentemente, una ametralladora Gatling.
A lo largo de su camino, nuestro héroe de 600 años se encontrará con nuevos y excéntricos personajes incluido una princesa egipcia. ¡Muy bonito!



Parece que el Museo de Historia Natural será uno de los escenarios del juego.





¡UEFA PARA TODOS!

ACTUALIZACIÓN MILENARIA PARA ESTE TÍTULO

NUEVOS EQUIPOS NUEVOS EQUIPOS

Eidos Interactive nos ofrece una continuación a su juego de fútbol de clubes europeos UEFA Championship League que incluye todos los equipos actualizados que se enfrentan por la copa de Europa esta temporada.

A pesar del hecho de que no necesitas ser campeón para calificarte, y eso incluye a equipos que quedaron terceros en sus divisiones, la Liga de Campeones es aún la mayor competición de clubes de todo el planeta.
Consecuentemente, necesita un producto de calidad para representarle en el mundo de los juegos. Además de incluir a los actuales colores y alineaciones, los desarrolladores han trabajado duro para mejorar la Inteligencia Artificial, la captura de movimientos, el motor del juego y los comentarios, permitiendo de esta forma a la UEFA competir con otros títulos como ISS o FIFA. Hay también un bonito saludo a la historia de la competición, ya que tienes la posibilidad de jugar todas las finales de la Copa Europea desde 1960 con todos los equipos correctos. Es tu oportunidad para reescribir la historia. Aunque la versión de PlayStation sólo puede manejar ocho jugadores a la vez, la de PC puede soportar 22, así que, ¡cada jugador tomar el control de su futbolista favorito!

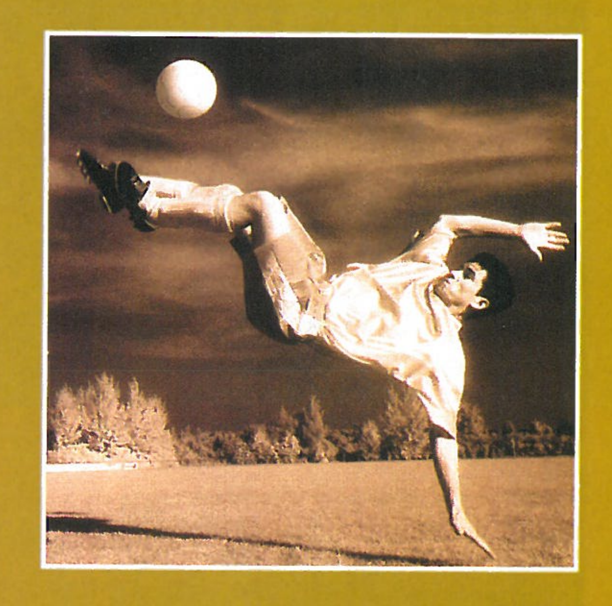


▲ ¡Es bueno! Excepto si es un defensa, claro, que entonces es bastante malo.



SEGA

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.









Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



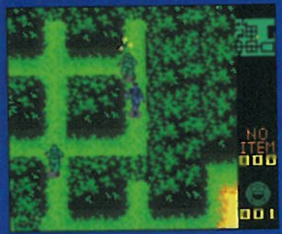
Dreamcast
Up to 6 billion players

MGS EN PEQUEÑITO

NUEVAS IMAGENES DE LA SERPIENTE DE BOLSILLO

TAN PEQUEÑO QUE CASI NO PUEDO VERLO ■ MISIONES VR

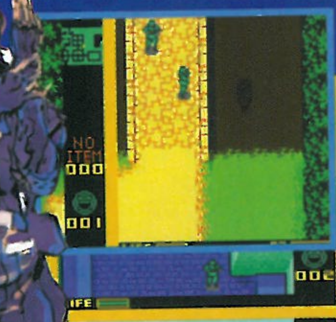
Ya están aquí las últimas imágenes de la conversión a Game Boy más esperada del año. Ahora Snake cuenta con una pandilla de villanos completamente nueva llamada Black Chamber.



La versión de Game Boy intenta combinar la atmósfera y la jugabilidad de Metal Gear de la PlayStation con la apariencia del juego original NES.

Esta versión incluye varios elementos que solo aparecían en Special Missions de la PSX y el título definitivo tendrá más de 180 misiones de entrenamiento distintas que deberán completarse. También ha heredado de MGS el contacto por radio entre Snake y Fox Hound. Snake estará completamente equipado con armas tales como la pistola Socom y las minas C4, pero una vez más se deberá poner énfasis en ser lo más sigiloso que se pueda para pasar desapercibido delante de los guardias.

La acción se basa en una conspiración compleja mediante una serie de escenas con diálogos fuertes. Los propietarios de Game Boy Color serán capaces de utilizar un cable de enlace para jugar de forma conjunta, pero todavía no está muy claro cómo será esta experiencia multijugador. El juego aún está en desarrollo y no hay fecha de salida, pero imaginamos que podrá estar en nuestras manos a lo largo del verano. No hay que perder la esperanza.











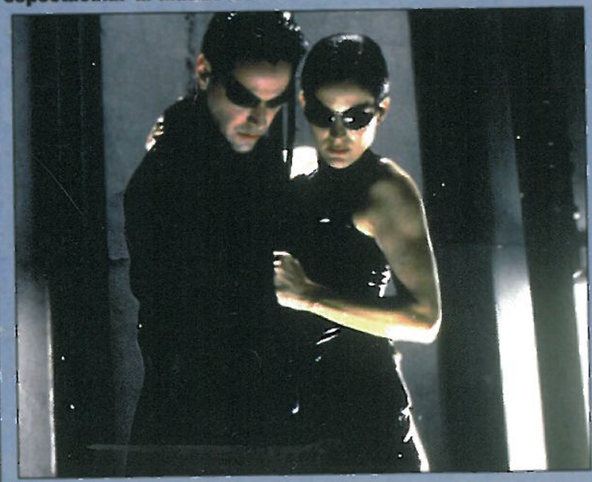
▲ Los Black Chamber. No hay duda de que te los encontrarás en tu camino.

THE MATRIX

LA BATALLA POR CONSEGUIR LA LICENCIA DE LA PELÍCULA

LOS DESARROLLADORES LUCHAN POR SU CONCESIÓN ■ ¿UNA PÍLDORA ROJA O AZUL?

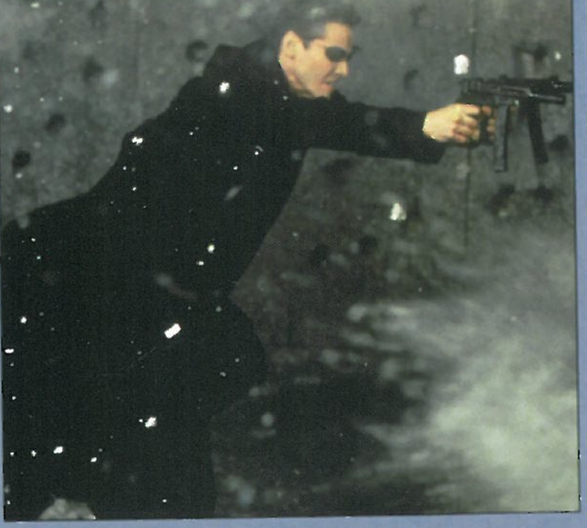
¿Qué es Matrix? Es muy sencillo. Una película realmente fabulosa, protagonizada por Keanu Reeves y que está creando un auténtico alboroto en el mundo de los videojuegos mientras las mejores compañías del sector luchan por conseguir los derechos para llevar este filme espectacular al mundo de las videoconsolas.



Shiny Enternainment es la compañía favorita en esta disputa por conseguir la licencia, ya que son los únicos que han declarado públicamente su intención de hacer un juego basado en la película.

Mientras que otras compañías importantes le han estado echando miradas furtivas al proyecto, la empresa de Dave Perry decidió coger el toro por los cuernos. Shiny ha desarrollado una larga lista de juegos entre los que están Messiah y Earthworm Jim, lo que da fe del entusiasmo y la eficacia con la que está desarrollando este nuevo juego. Perry ha llegado a declarar que The Matrix es su película preferida de ciencia-ficción.

The Matrix tiene escenas de acción realmente espectaculares e impresionantes que juegan a su antojo con la realidad, lo que hace que sea ideal para adaptarla a un juego de ordenador, mucho más adecuada que películas como por ejemplo Rojo o Repulsion. Sin embargo, lo más probable es que el juego se desarrolle en el universo de la película en vez de centrarse en episodios del filme. En estos momentos se están rodando dos secuelas de The Matrix y una de ellas se rumorea que trata sobre el evento CGI que dio pie a la rebelión de las máquinas. ¡Parece que los productores intentan por todos los medios que esta sea la Película del nuevo milenio! Por ello, el juego basado en dicha película probablemente sería el primero de una larga serie con mucho éxito... y muchos beneficios para la empresa que lo desarrolle.



No se puede asegurar que Shiny vaya a conseguir este chollazo, ya que han surgido rumores de que los creadores de la película (The Wachowski Brothers) estaban teniendo contactos con Hideo Kojima, el creador de Metal Gear Solid, para conocer sus ideas para el juego. Como en este momento Hideo Kojima está trabajando en adaptar Metal Gear para PlayStation 2, la verdad es que su participación en este proyecto parece muy improbable, pero sería estupendo si pudiese. Estaremos al loro para ver cómo se resuelve este tema.

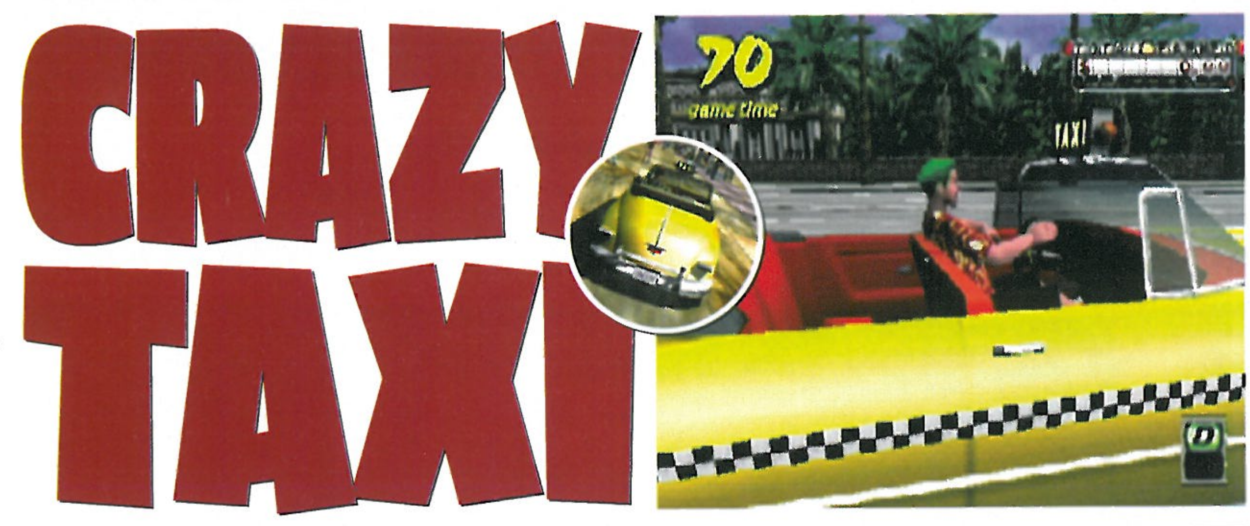


2
SALIDA DE SOCORRO
AHORA NINTENDO 64 EN 6 NUEVOS COLORES
SÓLO 14.990* ptas.
*P.V.P. aproximado
NINTENDO64
www.nintendo.es
Más atractivo, imposible.



¡Malditos peatones! ¡Piensan que son los dueños del asfalto! Afortunadamente en Crazy Taxi no te enfrentarás a este problema, porque la mayor parte del tiempo la pasarás conduciendo por las aceras.

CRAZY TAXI



ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■







No hace falta que estés loco para trabajar en esto... aunque tu salud mental no debe ser muy buena si te montas en el asiento de atrás de uno de estos taxis.

Imagínate un Driver sin los policías ni el indicador de daño pero con un montón de pringados que necesitan desesperadamente un taxi y tendrás una idea bastante clara de lo que va Crazy Taxi. La versión de máquina recreativa demostró ser una forma fantástica de deshacerse de todas esas inútiles monedas de 100 pesetas, y el Crazy Taxi de DC parece ser una conversión prácticamente perfecta. Además del modo Arcade también podrás disfrutar de un modo "Original" que te ofrece escenarios completamente nuevos por los que correr como alma que lleva el diablo. Además de jugar según las reglas de la recreativa, también puedes tratar de conseguir el máximo número de clientes en tres, cinco o diez minutos. O eso, o bien puedes simplemente dedicarte a correr como un loco por todo el mapa, disfrutando de las impresionantes vistas a lo largo de las miles de calles del juego. Eso sí, para disfrutar de una experiencia completa tendrás que practicar por tu cuenta el vocabulario adecuado: "¡Vamos p'allá!" y "Son diez mil" son frases que tendrás que tener a mano.

RETENCIONES EN EL CENTRO...

Aunque resulte muy tentador embestir a todo lo que se mueva por las calles, conseguirás propinas muy sustanciosas por no chocar.



RESULT 12 customer
TOTAL EARNED $ 3.909.69
CLASS B
RANKING 22nd.

▲ Cuanto más dinero ganes más altos serán tu ranking y tu clase.



CUANDO NECESITAS UN TAXI...

Los peatones que están esperando un taxi tienen un gran círculo dibujado alrededor de ellos. Si te detienes dentro del círculo saltarán al asiento trasero de tu taxi.



▲ Los clientes siempre tienen prisa, así que tendrás que ser todo lo rápido que puedas.



▲ Cuanto más deprisa entregues a cada pasajero más dinero ganarás. Cada vez que lleves a uno se te asignará un nuevo ranking.

▲ No tendrás que preocuparte por mapas al estilo Driver. Simplemente sigue la enorme flecha verde.

◄ No esperes que los clientes se suban cuando casi acabas de atropellarles.

HASTA EL INFINITO...

A cada pasajero potencial le rodea un círculo de color que indica a qué distancia quiere que le lleves. Los rojos son los desplazamientos más cortos y los más fáciles. Los verdes son los más largos (y los más divertidos).



▲ Los pasajeros protestan si estás a punto de arrollarles...



▲ ... pero se mostrarán agradecidos si consigues llevarles a su destino.

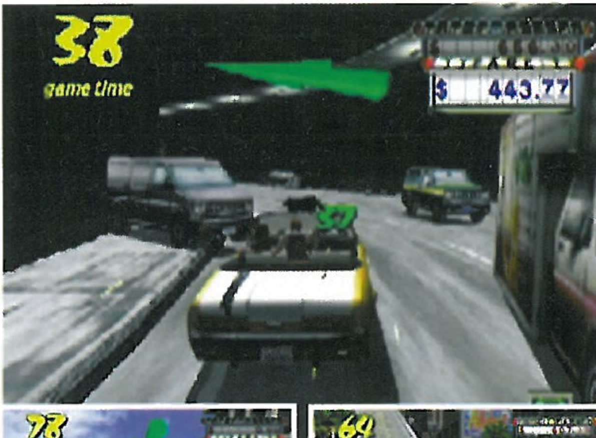


¿ME MIRAS A MÍ?

Si ya dominas el modo Arcade y te sientes más cómodo al volante que Robert de Niro haciendo de Taxi Driver, lo que necesitas es el modo Original. No sabemos por qué le llaman así, cuando es el modo Arcade el "original" pero, en cualquier caso, pondrá a tu disposición toda una nueva ciudad.



▲ El juego es idéntico en ambas ciudades y las dos están llenas de peatones .





▲ El modo Original es un poco más rural que el Arcade.

► El mejor modo de explorar ambas ciudades es elegir el modo libre de 10 minutos.



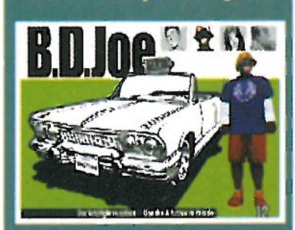


SURTIDO

Puedes elegir entre cuatro conductores diferentes, cada uno con su propio coche. Cada vehículo se maneja de forma ligeramente distinta, así que lo mejor es probarlos todos. Nuestro favorito es Gus, por su inigualable estilo.



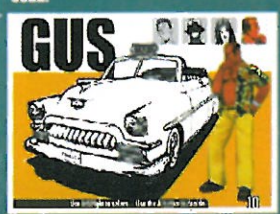
▲ Axel es el conductor que selecciona la mayoría de la gente.



▲ BD Joe tiene un ritmo especial... y es el favorito de las damas.



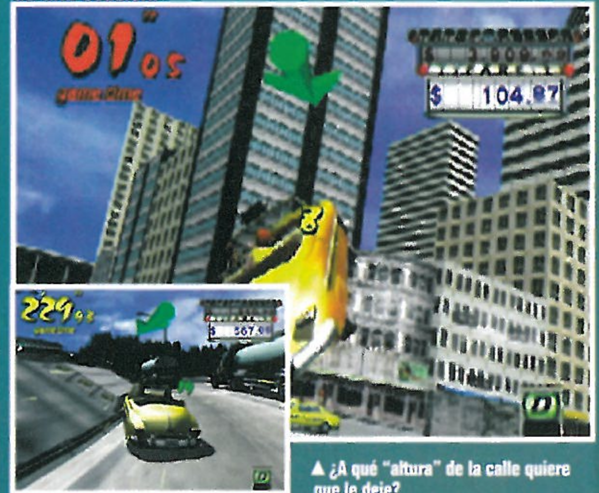
▲ El motor de Gena no es el más potente, pero se controla como la seda.

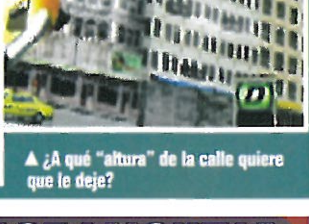


▲ Gus no está precisamente en buena forma, pero hay que reconocer su estilo.

VOY VOLANDO...

Si has llegado a jugar a la versión de recreativa de Taxi, ya sabrás que el control es algo diferente al de otros juegos de conducción. No te sorprendas si sales dando vueltas en más de una ocasión.





▲ ¿A qué "altura" de la calle quiere que le deje?

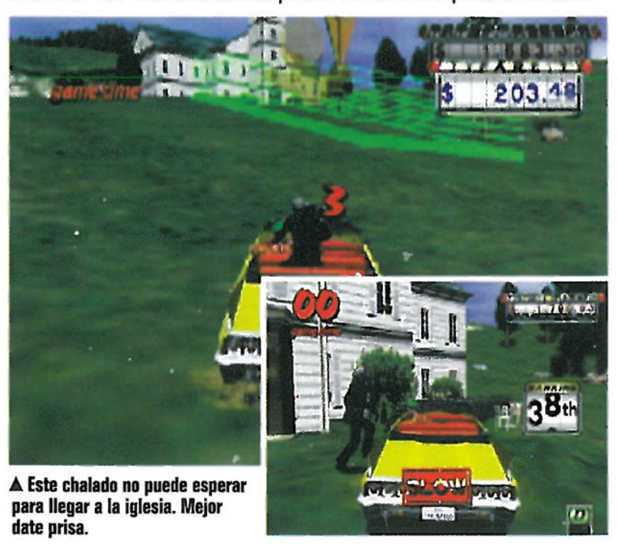
◄ Si giras y aceleras mientras estás parado, comenzarás a dar vueltas... sin moverte del sitio.

▼ Te basta con rozar otro vehículo para salir despedido sin control.



PADRE TEMPERAMENTAL

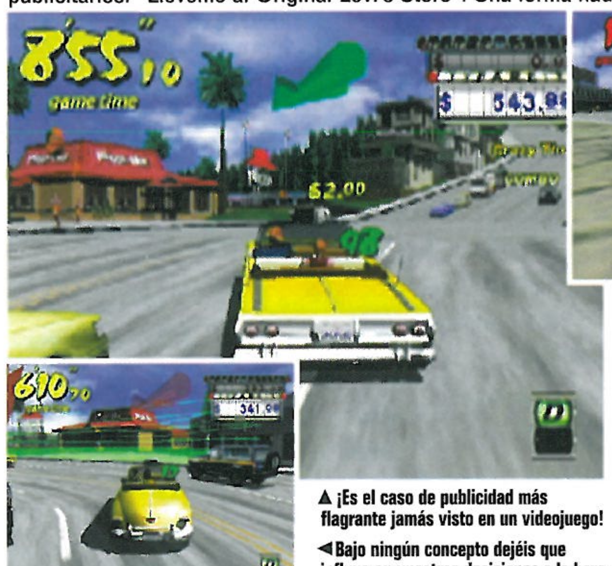
En tus viajes encontrarás un buen montón de gente rara. Nuestro favorito es el sacerdote con mal genio que se encuentra en una misión de Dios y que dará patadas a tu coche si vas demasiado despacio. Irreverente pero divertido.



▲ Este chalado no puede esperar para llegar a la iglesia. Mejor date prisa.

PUBLICIDAD AGRESIVA

Nunca jamás habrás visto un juego con una cantidad tan impresionante de productos publicitarios. "Lléveme al Original Levi's Store". Una forma nada elegante de hacer dinero.



▲ El único motivo por el que se le puede perdonar es porque se trata de un magnífico juego.

▲ ¡Es el caso de publicidad más flagrante jamás visto en un videojuego!

◄ Bajo ningún concepto dejéis que influya en vuestras decisiones a la hora de comprar.




CUT IT OUT AND SLAP IT UP!
TAXI
OK CONSOLAS
TAXiSTAS DEL iNFiERNO
Crazy Taxi te permite realizar la conducción más deplorable de todos los tiempos. Puedes hacer lo que te dé la gana sin miedo de estropear el coche o ser detenido por la policía.
CRAZY TAXI

TRANQUILO

El juego está repleto de diálogos: tu conductor les repite continuamente a los pasajeros que no le griten cada vez que te las apañas para volcar el coche. Si te dedicas a conducir de forma "temeraria", tu conductor exclamará "Necesito una cerveza". Todo un desafío para la policía de tráfico.





▲ Cualquier ser humano en sus cabales ya habría saltado del coche a estas alturas, pero lo único que hace que tus pasajeros se apeen es que se te acabe el tiempo.

◄ Incluso si saltas con el coche desde el primer piso de un aparcamiento de varias plantas.

¡POLICÍA, CÁMARAS... ACCIÓN!

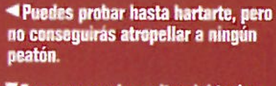
¿Vistas? Las de todos los juegos de carreras, podrías pensar. Pero no, porque Crazy Taxi tiene algunos de los puntos de vista más originales de los últimos tiempos. Nos hemos aficionado a la vista de pájaro, pero también se incluye una divertida vista estilo película que va cambiando entre diferentes cámaras.



▲ Si pones la cámara a la máxima altura posible te encontrarás con algo muy parecido a GTA.

► No es exactamente una vista superior, pero se parece bastante...





◄ Puedes probar hasta hartarte, pero no conseguirás atropellar a ningún peatón.

▼ Tampoco puedes saltar del taxi y liarte a tiros con los malos...



COCHES EXTRAPLANOS

¿Te gusta vivir al límite? Entonces te encantará conducir por la vía del tren. Es una forma estupenda de evitar los atascos del centro de la ciudad, aunque corres el riesgo de empotrarte contra un tren de mercancías.



▲ La única pega es que no es muy probable que encuentres clientes durante el viaje.

SUBE LA RADIO...

Para conseguir que te introduzcas por completo en el ambiente del juego, la banda sonora de Crazy Taxi está compuesta por un surtido grupo de artistas estadounidenses como.



▲ No hay nada como un poco de música para cogerle el punto a este juego.



▲ Procura no olvidarte de la conducción mientras escuchas la música.



▲ Si lo que buscas es un paseo tranquilo por la ciudad, te has equivocado de juego.

¡ENSÉÑAME LA PASTA!

Cuando completas un servicio se te valorará lo rápido que has conseguido llegar hasta allí. Mucha velocidad significa propinas.



▲ "Speedy" es la clasificación más alta y se otorga por encontrar una ruta .



▲ También se te recompensará con bonos de tiempo.

SIN MIRAR ATRÁS

Usar el pad para girar no es tan divertido como el volante y los pedales de la máquina recreativa, y además implica que tendrás que cambiar las marchas para dar marcha atrás.



▲ Con una simple palanca analógica no podrás obtener las verdaderas "vibraciones" de un taxi.

▲ La versión en Dreamcast es idéntica a la de la recreativa.

◄ Hay que tener cuidado de no pasar de largo por las zonas de llegada.



DATOS ▶ MEJORES CLIENTES: BABO EL MAR
LOCO: DEL TODO
MERECE LA PENA: ¡OH, SÍ!
SE PARECE UN POCO: A DRIVER
ARCADE: PERFECTO
DAÑOS AL COCHE: NINGUNO

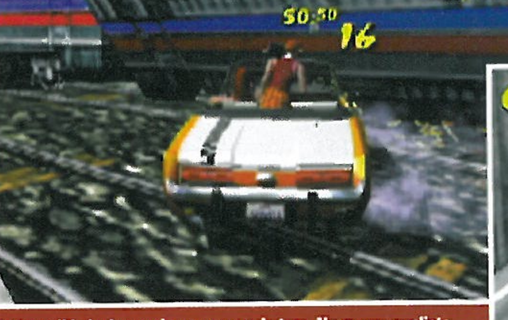
DATE UNA VUELTA

Si chocas contra otro coche las consecuencias no se limitarán a unas cuantas abolladuras, nada de eso. Si llevas la suficiente velocidad los lanzarás dando vueltas por los aires. Es enormemente divertido, sobre todo por la ausencia de policías.





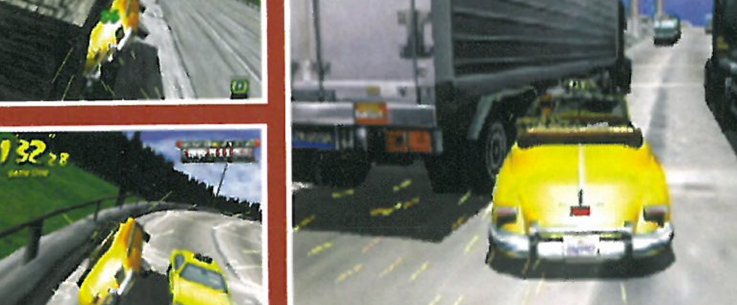
▲ No te sientas culpable por haber dejado a tu paso una senda de destrucción.





▲ Es posible incluso volcar vagones de tren. No es muy realista, pero te ríes...





▲ Es físicamente imposible arañar tu coche, lo que resulta muy útil.

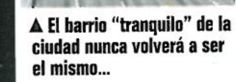
▲ ¿Te encuentras en la autopista entre dos camiones mientras un tercero se dirige hacia ti? Tranquilo, tu coche es indestructible.

¡PISTAAAAAA!

No tengas miedo de salirte de la carretera, porque puedes ir a cualquier parte. Cuantas más escaleras subas y más veces saltes desde lo alto de los edificios más aterrorizarás a tus pasajeros.



▲ Los centros comerciales han sido creados para que los taxistas conduzcan a través de ellos.



▲ Subir encima de un camión no te reportará ningún beneficio.

▲ El barrio "tranquilo" de la ciudad nunca volverá a ser el mismo...

◀ Si quieres reírte un rato prueba a balancear tu coche en el borde la acera.

YO ME LARGO

Tras recoger a un cliente, si no le llevas a su destino antes de que se agote el tiempo se bajará en marcha del coche bastante mosqueado, incluso si vas a toda velocidad por el carril central de una autopista. Además se te asignará la clasificación de "mal" y, lo que es más importante, perderás sustanciosos ingresos.



▲ Una vez que has perdido el primer cliente, estás en el camino más rápido para perder la partida.

▲ A veces no es nada fácil encontrar el destino a tiempo.

A PRUEBA DE TODO

Tu coche es totalmente indestructible, así a que a pesar de cualquier "perrería" que le hagas seguirá igual de flamante que al principio.



▲ Por muy espectacular que sea el accidente, sólo servirá para retrasarte un poco.



▲ Puedes dar vueltas sin problemas, no te pasará nada.



▲ Si te gusta Driver pero odias tener que preocuparte del tráfico y de los policías, entonces Crazy Taxi ha sido creado para ti.



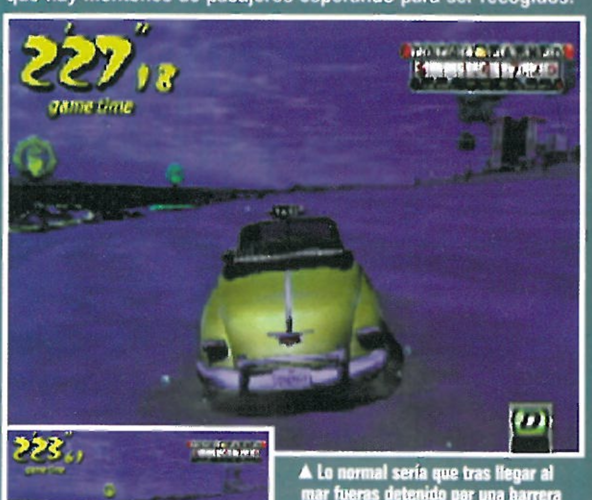
▲ Nunca es un mal momento para practicar el viejo arte de la acrobacia.



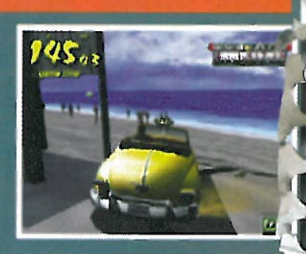
▲ Procura no distraerte demasiado embistiendo a los demás coches.

PESCA SUBMARINA

La parte más surrealista del juego es cuando te pones a conducir bajo el agua. Tras sumergirte comprobarás sorprendido que hay montones de pasajeros esperando para ser recogidos.







▲ Lo normal sería que tras llegar al mar fueras detenido por una barrera misteriosa. En cambio puedes seguir adelante e incluso recoger clientes.

► Y lo más curioso de todo es que ni siquiera tienes que poner la capota...



¡AL LORO!

OK CONSOLAS

¿Un juego de locura o una simple exageración?

"Oooh, ¡Crazy Taxi!" se podía oír en sala de pruebas. "¿Qué tal está?" Y la respuesta es: igual que la máquina recreativa. Al igual que



House of the Dead 2, la versión de Dreamcast de Taxi es una conversión virtualmente perfecta. En realidad lo único que falta es la cabina con volante y pedales. Y en cierto modo es mejor que la versión original gracias a la abundancia de nuevos modos de juego. El aspecto negativo es que puede que base su éxito como arcade a que en realidad no es probable que estés jugando más de 20 minutos seguidos. Pero sentado en el salón de tu casa y



con la posibilidad de jugar de forma indefinida el punto débil de Crazy Taxi se hace evidente: carece de profundidad.
Aun así, es difícil ponerle pegas a un juego que tiene una jugabilidad similar a la de Driver y es tan suave y fluido como la versión de recreativa. Y a pesar de que el juego no es nada complicado, la inclusión de una nueva ciudad (bajo el epígrafe de modo Original), debería mantenerte ocupado... Crazy Taxi demuestra de nuevo que el aspecto de los juegos de Dreamcast puede llegar a ser mucho mejor que el de los de PlayStation o N64 en sus mejores días. A juzgar por lo visto parece sensato afirmar que Crazy Taxi, junto con Soul Calibur y Shenmue, será una de las compras imprescindibles de Dreamcast.

SIN COMPLICACIONES

Podrás realizar trucos espectaculares como el "superfrenazo", que disminuirá radicalmente tu velocidad.



▲ No necesitas utilizar trucos, tu principal problema es elegir entre derecha e izquierda.

▲ Procura no chocar contra nada y verás cómo ganas tiempo.

CORRE QUE TE PILLO

Prueba todo lo que quieras, es imposible atropellar a un peatón. Siempre se las apañan para huir en el último momento, igual que hacían en Driver. Lo cual es bueno, porque si no el número de bajas de Crazy Taxi hubiera sido astronómico.



▲ "No señor, aquí no se puede fumar. ¿Cómo? ¿Que mire hacia delante...?"

PRUEBA TU HABILIDAD

El disco incluye nueve minijuegos para probar hasta dónde llega tu habilidad como conductor. Es como una versión al volante de Metal Gear Solid: Special Missions. Explotar globos y saltar desde lo alto no es más que rutina para un profesional.



▲ Acelera y salta lo más lejos que puedas.



▲ Explota 20 globos dentro del tiempo. Es una prueba imprescindible.

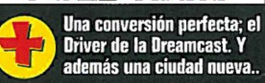


▲ Sigue la flecha, sube las rampas y, obviamente, no te caigas por el borde

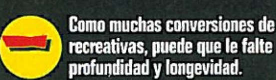


▲ Lleva a cada Romeo con su impaciente Julieta.

POLI BUENO POLI MALO



\+ Una conversión perfecta; el Driver de la Dreamcast. Y además una ciudad nueva..



− Como muchas conversiones de recreativas, puede que le falte profundidad y longevidad.

EN DESARROLLO

Esta casi terminado; prácticamente sólo falta convertirlo a formato PAL.

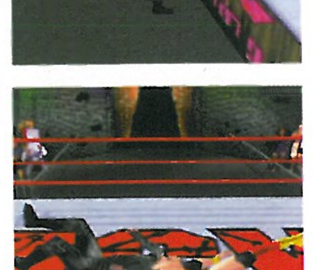


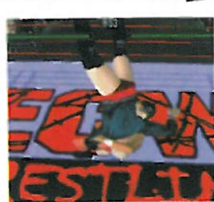
¿Impaciente? No te pierdas el análisis definitivo que estamos preparando.



ECW REVOLUTION HARDCORE

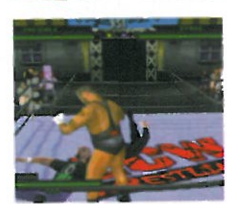
ECW... ¿Es un nuevo juego de fútbol? Entonces, ¿es un nuevo juego de baloncesto? ¿Acaso es un simulador de aviones? ¡No! Es el nuevo juego de lucha libre que te llevará hasta los extremos de cuadrilátero y más allá...











ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■



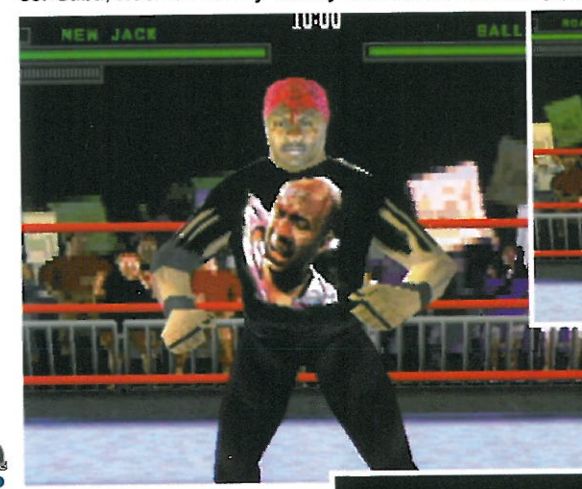


Después de conquistar el mundo de los juegos de deportes de la WWF y después de sacar Attitude, Acclaim por fin va a deleitarnos con un nuevo juego de lucha libre, ¡y esta vez es realmente extremo!

Extreme Championship Wrestling es fruto del esfuerzo y de la creatividad de Paul E Dangerously, manager de WCW; también es el tercer equipo de lucha libre de Estados Unidos y, como puedes pensar por el título, el producto es un poco más intenso que el de "Big Two". Todo lo que le falta en valores de producción y grandes nombres que lo respalden, lo tiene en sangre, violencia, alambre de espino, mesas rotas, tremendos batacazos con sillas que casualmente estaban allí y mucho más. El juego utiliza el mismo motor que WWF Attitude, por lo que en ese sentido, todo nos es ya un poco familiar. Tienes a tu disposición las modalidades Carrera, Exhibición y Crear tu propio luchador, pero también tienes cosas nuevas como soporte para que jueguen hasta cuatro jugadores en modo Multitap y unos cuadriláteros en que las cuerdas han sido reemplazadas por alambres de espino. Curioso.

¡AQUÍ ESTÁ TODA LA BANDA!

Puedes encontrar hasta 55 personajes distintos. ¡Cuéntalos! Van desde la elite como pueden ser Sabu, Rob Van Dam y Tommy Dreamer, a técnicos y presentadores.





▲ Es Amish Roadkill. ¿Cómo? ¿Que nunca has oído hablar de él?



▲ Joel Gertner era capaz de derrotar a los Dudley Boyz allá por los tiempos de ECW.



▲ Rob Van Dam está conduciendo a ECW al nuevo milenio.

◀ Si el tío gordo este se te tira encima en plancha, adiós muy buenas.

¡ESTO ES HARDCORE!

Antes de que WWF siguiese sus pasos, ECW era el grupo más innovador de lucha libre que había habido hasta el momento. Si alguna vez te has preguntado la cara que pone un luchador cuando le dan una patada allá donde más duele, este es el mejor juego para averiguarlo.



▲ Este tipo de llaves es el menor de tus problemas dentro de la arena de ECW.

▲ "OK. Puedo pisarle la cabeza o lanzarle a Dios sabe dónde."



¡MUY MAL!

Todo lo que ocurre dentro del ring es muy similar a Attitude, sólo que con un público mucho más soliviantado.



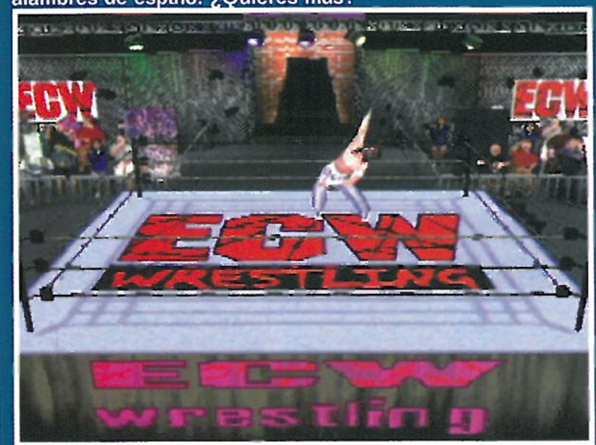


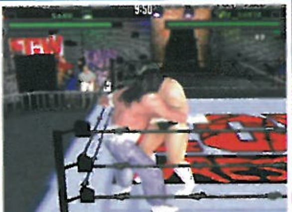
▲ No te sorprendas si los fans deciden decirte lo mal que lo has hecho.



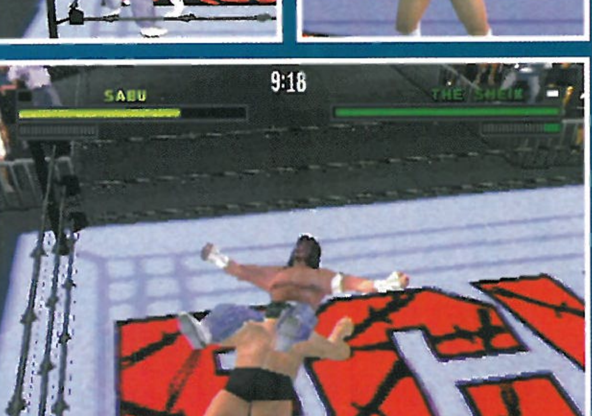
¡GUERRA DE TRINCHERAS!

Una de las cosas que asegurarán el triunfo de Hardcore Revolution es que su nivel de violencia no hay disminuido ni un ápice. Ello se refleja en la aparición de los combates con alambres de espino. ¿Quieres más?











▲ Sabu es famoso por su brutal combate de lucha libre con Terry "The Funker" en un cuadrilátero con alambre de esp

◄ En un ring con alambre de espino, todo es igual hasta que alguno de los dos lanza a su contrario contra las "cuerdas". Entonces se empieza a experimentar lo que es el verdadero dolor. Pero, ¿es salsa de tomate o sangre de verdad?

▲ ¿Pero qué hacen? Esto se supone que es un combate de lucha libre y no otra cosa. ¿No le estará mordiendo ahí precisamente?¡Arghhhhhhhh!

¡INFORMACIÓN!

Después de cada combate, te aparecerán en la pantalla multitud de listas referentes al desarrollo del combate. Estos datos te indican qué porcentaje del combate dedicó cada luchador a realizar cierto tipo de llaves. Este tipo de información puede resultar muy útil a la hora de enfrentarte a oponentes muy duros. Te permiten planificar tus movimientos según lo que has aprendido en otros combates. O lo utilizas para eso o realmente no te será más útil que un pijama lleno de cactus.

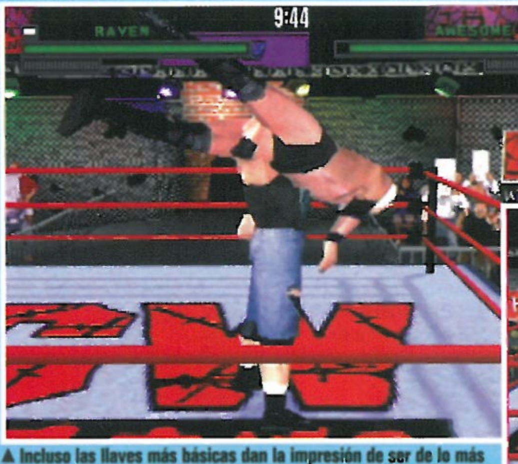
▲ Hmmmm. Un 17% de llaves de inmovilización.



▲ 100% de movimientos de estar guardia. ¿Qué eres? ¿Un profesional de lucha?

¡QUÉ CONTROL!

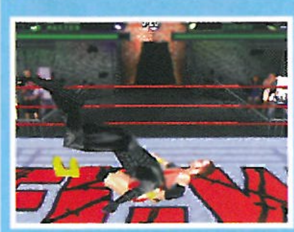
El sistema de control básico es muy parecido al de Attitude, por lo que si ya estás familiarizado con ellos, ya tendrás andado un buen trecho y no tendrás muchas dificultades a la hora de hacerte con Revolution. Con un total de 400 llaves, ¡acabarás sabiendo más que los propios luchadores!



▲ ¡De cabeza contra el suelo fuera del ring! En los viejos tiempos eso habría acabado con la suspensión del combate.

▲ Incluso las llaves más básicas dan la impresión de ser de lo más complicado y son realmente impresionantes. Si cuando empiezas son así, ¡imagínate cuando empieces a controlar!





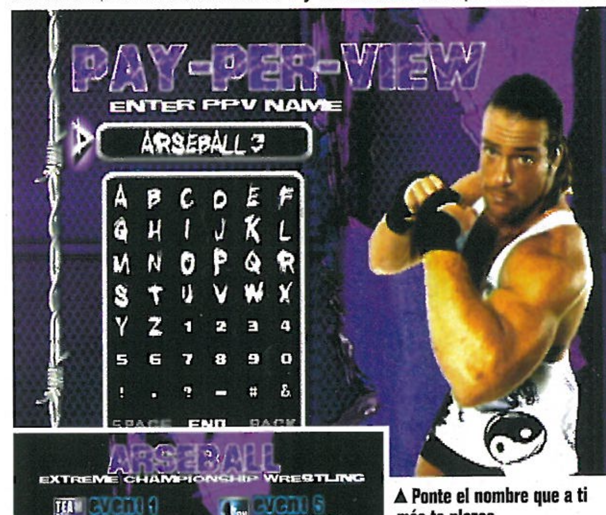
▲ Esa DDT tiene que doler de lo lindo. ¡Que llamen a una ambulancia!



▲ La palabra "Maestro" se queda corta a la hora de describir "al maestro en el arte de lanzar a su contrincante por el cuadrilátero como si fuera un frisbie".

¡ENSÉÑAME EL DINERO!

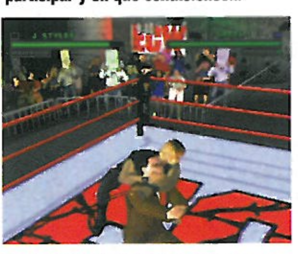
El modo Pago por visión vuelve a nosotros con toda su gloria. Invéntate un nombre, inscríbete en lista PPV y el mecanismo se pondrá en marcha.



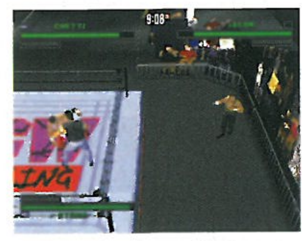
▲ Ponte el nombre que a ti más te plazca...



▲ Decide en cuántos combates quieres participar y en qué condiciones...



▲ Y podrás tomar parte en todos ellos. A nosotros nos gustaría ver un combate entre Joey Styles y New Jack.

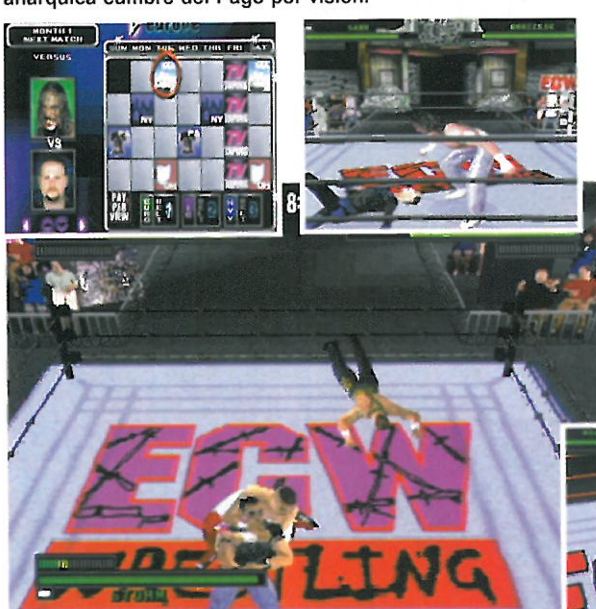


▲ Esto está un poco aburrido. Creo que me iré a charlar un poco con esas fans de allí que no hacen más que echarme miraditas...

DATOS ▶ NÚMERO DE LUCHADORES: 55 · NÚMERO DE MOVIMIENTOS: +400 · MEJOR PERSONAJE: SABU · PEOR PERSONAJE: JACK VICTORY · EXTREMADAMENTE: EXTREMO · PARTE MÁS ESPELUZNANTE: EL COMBATE CON ALAMBRE DE ESPI

¡EL CAMINO A LA CUMBRE!

En la modalidad de carrera hacia la cumbre, empiezas desde los principiantes y tu fin es llegar al primer puesto de la arena de ECW. Impresiona al público y tal vez te veas en la anárquica cumbre del Pago por visión.



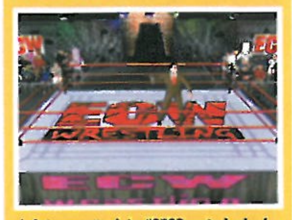


◀ Tendrás que luchar en combates tanto solo como en dobles para conseguir el triunfo.

▲ La verdad es que no es fácil ganar cuando has elegido a Justin Credible (me pregunto si ese será su verdadero nombre). Pero contigo (sí, tú) en los controles, lo difícil se consigue y lo imposible se intenta.

¡LOCO!

Exclamación del inimitable Joe "¡Oh, Dios mío!" Styles. Sus comentarios frenéticos le hacen parecer un comerciante en un mercado de ganado. Es toda una estrella en el mundo de la lucha libre.



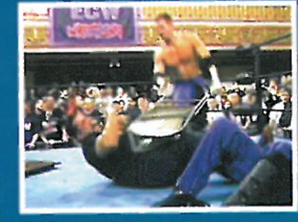
▲ Interesante dato #2786: este luchador era vendedor antes que luchador.



▲ La verdad es que un señor con estas pintas no tiene nada que hacer en un ring.

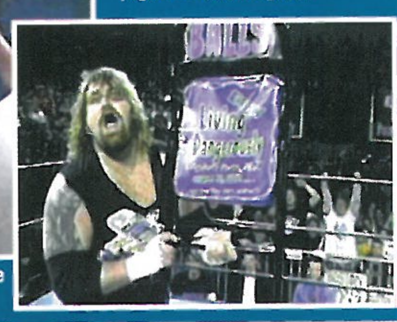
¡UN POCO DE HISTORIA!

En un principio ECW significaba Eastern Championship Wrestling, comenzó en 1992 como poco más que una competición prácticamente desconocida. Empezó a ser famosa cuando su nivel de violencia comenzó a incrementarse cada vez más en esa época en que los combates de lucha libre pre-Austin WWF todavía eran considerados como un entretenimiento familiar. Desde que se cambiaron de nombre a Extreme Championship Wrestling ha pasado a ser el tercer grupo de lucha libre más importante de Estados Unidos.



▲ Estas imágenes están tomadas de la introducción del juego. ¡Bien valen el precio de la entrada!

▼ ¿Se va a sentar en eso o le va a pegar una teche a alguien?



▲ ¿Es una silla plegable de metal lo que va a parar a las cabezas de los espectadores de las primeras filas? No es algo demasiado correcto, pero siempre es bueno hacer algo nuevo. ¿No?





▲ El famoso combate entre Tommy Dreamer y Raven tuvo algunos momentos brutales.



▲ ECW no se corta un pelo a la hora de poner chicas guapas con la ropa estrictamente necesaria. La verdad es que con imágenes como esta pierdes toda la concentración.

¡TE VOY A MACHACAR!

Además de los combates en un cuadrilátero con alambre de espino, podrás encontrar otras modalidades como lucha a muerte, el último en tenerse en pie, luchas callejeras o combates dentro de una jaula.



▲ El combate dentro de una jaula es un tipo de lucha muy divertido. ¡Puede ser realmente brutal!

¡ESTÁ FUERA DE CONTROL!

¿Te gustaría ser el rey de los K.O. en un torneo de cuadrilátero con el añadido de la sangre y de las sartenes como instrumentos de ataque ocasionales? ¡Pues aquí lo tienes!

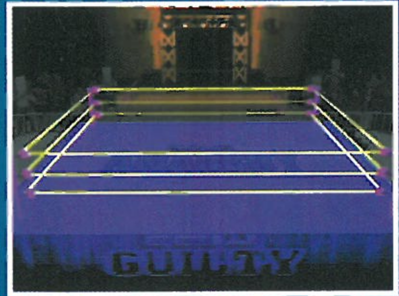


¡TU PROPIO RING!

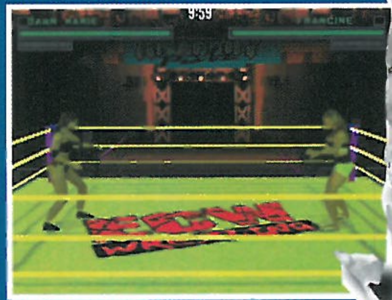
No sólo puedes crear tu propio luchador, sino que también puedes crear tu propio cuadrilátero. No puedes dibujarlos directamente, pero sí puedes jugar con unos parámetros hasta que consigas construir el ring de tus sueños... o tal vez no. ¿Quién sabe?



▲ Lo primero que has de elegir es el lugar donde quieres que esté tu auditórium, ya sea un pajar o un estadio entero.



▲ La verdad es que hay poca gente a la que le gusten las cuerdas de color amarillo fosforito.



▲ Si a esto le añadimos una alfombra de color verde lima, tendremos un ring que nos hará daño a los ojos.

¡TAN FEOS COMO QUIERAS!

ECW te permite crear tus propios personajes tan feos, tan desagradables y tan espantosos como te plazca.

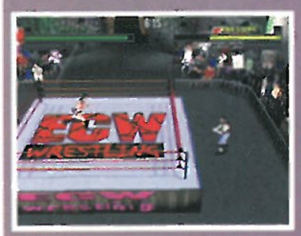


▲ Ahí tienes a alguien a quien no te gustaría encontrarte jamás.

▲ Con cada nuevo juego de lucha libre, la modalidad de crear tu propio personaje se vuelve cada vez más sorprendente. ECW no es ninguna excepción.

¡ESCUADRÓN SUICIDA!

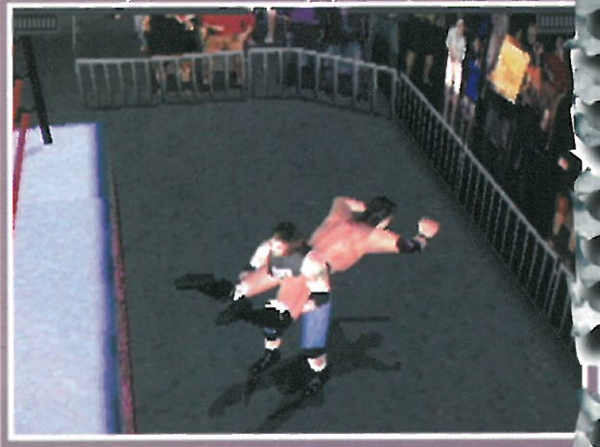
Mike Awesome, haciendo honor a su nombre, puede realizar llaves realmente mortales que te pueden dejar en el sitio.



▲ Su mejor llave es este tremendo salto suicida que como pille debajo a su contrincante le deja K.O.



▲ Eso sí. Antes de saltar asegúrate de que tu contrincante no se va a mover, porque si no te puedes meter una torta...



¡CUATRO ERAN CUATRO...!

Dejando a WCW Mayhem a un lado, este es el único juego de lucha libre para PSX que es capaz de soportar cuatro jugadores. Por ello y con la ayuda de la modalidad Multitap, podrás realizar todas tus fantasías relacionadas con la lucha libre con tu tres mejores amigos.



▲ Combates de cuatro luchadores controlados por los jugadores correspondientes.



▲ Nuestra táctica favorita es quitarnos de en medio y dejar que el resto se machaque entre sí.



► ¡Cuidado con esta llave! Pocos han salido lo suficientemente bien para continuar el combate.







¡AL LORO!

¡Sangre, sudor y huesos rotos!

Es difícil no darse cuenta de que esta versión de Hardcore Revolution nos suena demasiado a WWF Attitude. Pero por otro lado, si es lo que triunfa, ¿por qué cambiarlo? El



sistema de combos para machacar a todo aquel que se te ponga delante sigue siendo prácticamente el mismo, pero considerando las hordas de juegos similares que intentan imitarlo una y otra vez sin conseguirlo, la verdad es que tampoco es que importe demasiado.

Lo que sí nos llama la atención es que después de estar habituados a nombres tan famosos en el mundo de la lucha libre como pueden ser The Rock o Stone Cold, a la mayoría de los luchadores de ECW sólo los



conocen unos pocos. Esto es en parte debido a que incluso campeones recientes del mundo de ECW como pueden ser Mike Awesome y Masato Tanaka sólo los conocen aquellos que están metidos dentro del reducido mundillo en que ellos pelean. Pero realmente eso no le quita nada de emoción o de acción al juego, ya que tiene los combates más brutales y espectaculares que la PlayStation ha visto jamás. Acclaim ha dicho que la versión final estará llena de sangre, sudor y huesos rotos. Será interesante comprobar si la versión de este juego en España no estará limitada por el desconocimiento de los luchadores que aparecen, pero realmente no creemos que eso tenga importancia. Pensamos que lo que realmente hará que triunfe es la presencia de la palabra mágica "wrestling" en el título.

POLI BUENO POLI MALO

+ Si este juego resulta ser mejor que Attitude, no dudéis: es el mejor juego de lucha libre que ha salido hasta el momento.

− Podría ser que acabase siendo un pseudópodo de Attitude.

EN DESARROLLO

Había muchas cosas que terminar en la versión que nos pasó Acclaim. Esperemos que para cuando saque el juego las haya podido solucionar todas.

En cuanto caiga en nuestras manos el producto final, redactaremos la review.

DATOS ▶ FORMATO: PLAYSTATION · DESARROLLADOR: ROCK STAR · DISTRIBUIDOR: PROEIN · TELÉFONO: 91 384 68 80 · PRECIO: CONSULTAR · JUGADORES: 1-2 · FORMATOS: NINGUNO

PlayStation

THRASHER: SKATE & DESTROY

Bueno, chico intrépido, ya has intentado deslizarte por una barandilla con tu tabla, pero te has partido los dientes. Estarás de acuerdo con nosotros en que lo más seguro es jugar a la PlayStation y mantener todas tu dentadura intacta. ¿No crees?

Es bueno protegerse la cabeza para no partírsela

ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■







Tras el éxito rotundo de Tony Hawk's Street Skater, los amantes de los deportes arriesgados ya pueden disfrutar de un buen subidón de adrenalina.

Skate & Destroy emplea la misma fórmula de ambientes urbanos y pantalones anchos. Nos proporciona emoción, pero todo hay que decirlo, con más clase que Hawk. La popularidad de Tony, los boarders y sus virguerías, así como las bases secretas del FBI, daban al juego una gran autenticidad y realismo. Los personajes seleccionados son los típicos skaters que deben demostrar su valía y destreza por las calles de la ciudad, y todo ello despistando a los polis. Debes utilizar tus movimientos especiales cuidadosamente, ya que cada uno de ellos requiere una coordinación y un cálculo del tiempo sumamente cuidadoso. Solamente podrás realizar tus viguerías y acrobacias una vez que completado el nivel. Echamos de menos esa valentía tan absoluta de Tony y también nos quita un poco las ganas el hecho de que ganar cualquier tipo de impulso es todo un logro, que depende claro está de tu destreza con el mando. Thrasher también es multijugador, pero el problema está en que no te ofrece pantallas separadas. Debes imitar los movimientos de tus oponentes y salir ileso de las trampas callejeras. Lo mejor del juego es sin duda la banda sonora, compuesta de temas clásicos de Sugar Hill Gang, Run DMC y DJ Punk Rock. En definitiva, todo juego en el que se incluya el rap más selecto merece el máximo respeto.

¡REPETICIÓN INSTANTÁNEA!

Grabar todos los movimientos es una práctica habitual de los skaters, una rutina propia de los voyeurs casi obsesiva que te permite observar con toda tranquilidad tus mejores batacazos.



¡Un truco! Tienes que mantener tus pies siempre lo más pegados a la tabla. Esto te permite realizar unos buenos aterrizajes.



TODO SOBRE LOS PRINCIPIANTES

Según vas pasando niveles, flipando a tope con tus virguerías, tus patrocinadores te recompensarán con más entrenamiento y camisetas nuevas. Son un poco tacaños, ¿no crees?





▲ El juego es realmente implacable. Un poco de mala suerte y ¡zas! otra vez al suelo.

◄ Los ambientes urbanos son perfectos para la práctica del skateboard.

► Antes de que comiences a deslizarte por el asfalto, es recomendable que estudies bien los nuevos niveles para identificarlos mejor.

¡LA POLI!

Al final de nivel, evita a los polis o te harán perder puntos.

POLI BUENO POLI MALO

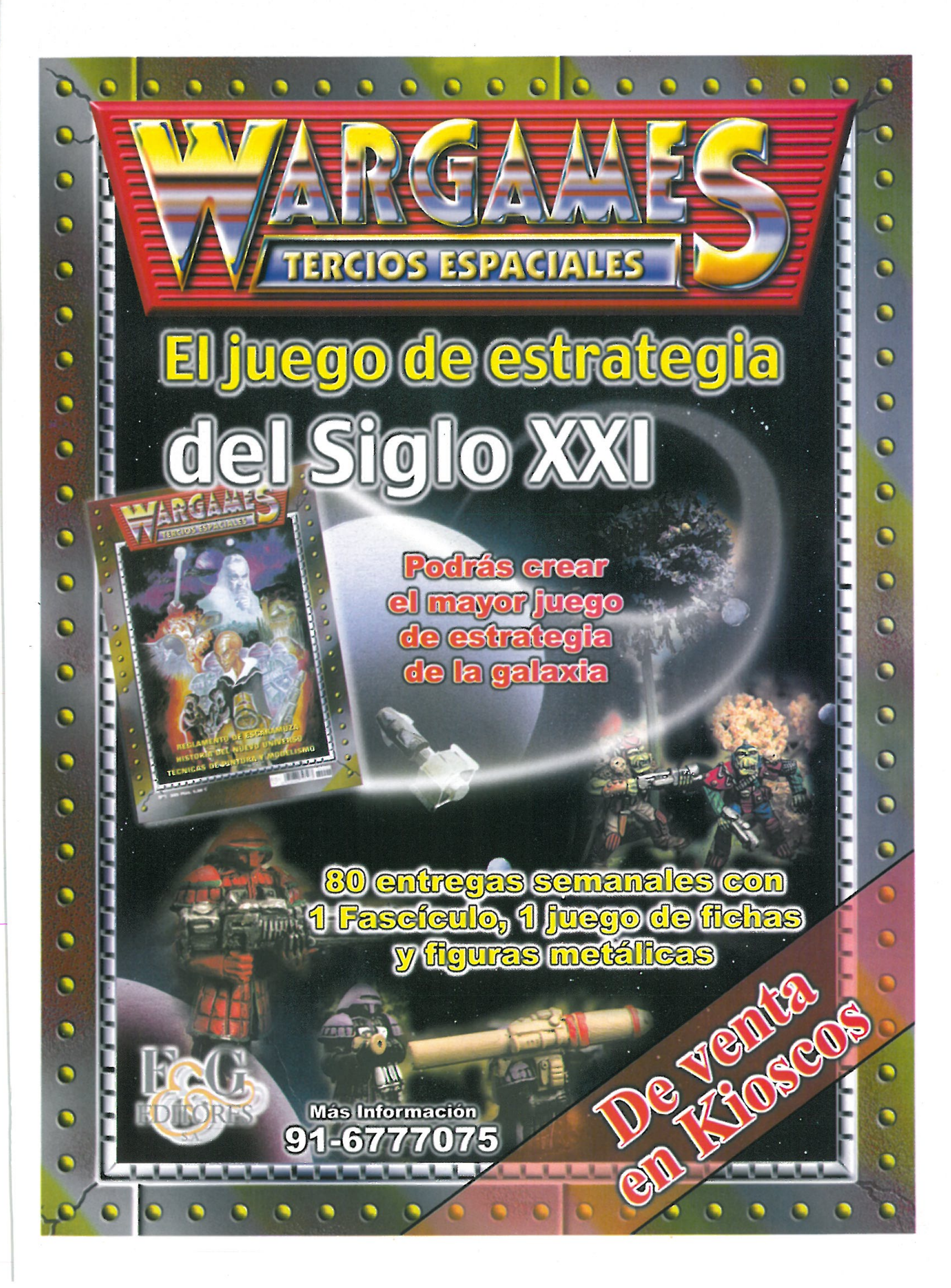
Una banda sonora realmente sorprendente; la música no está nada mal. Tiene un buen nombre.

No podrás evitar compararle con el magnífico Tony Hawk.

EN DESARROLLO

Digamos que no está precisamente a la vuelta de la esquina. Aún tendremos que esperar un poco más.

La próxima vez que cojamos el monopatín iremos en camiseta y pantalones cortos, aunque estemos en Enero.



WARGAMES
TERCIOS ESPACIALES
El juego de estrategia
del Siglo XXI
WARGAMES
TERCIOS ESPACIALES
REGLAMENTO DE ESCARAMUZA,
HISTORIA DEL NUEVO UNIVERSO
TECNICAS DE PINTURA Y MODELISMO
Podrás crear
el mayor juego
de estrategia
de la galaxia
80 entregas semanales con
1 Fascículo, 1 juego de fichas
y figuras metálicas
E&G EDITORES S.A.
Más Información
91-6777075
De venta
en Kioscos

POKÉMON GOLD AND SILVER

¿Ya los has conseguido todos? ¡Parece que no! Las continuaciones de Pokémon Rojo y Azul ya han aparecido en Japón con toda la fuerza de un Rhyhorn en estampida, abrumando a los fans con nada menos que 100 nuevos monstruos. ¡Preparad las pokéballs, porque allá vamos!

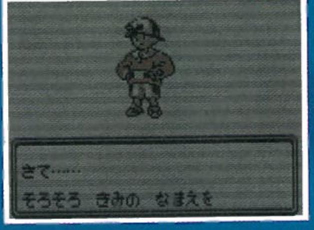
¡Ooooh! Oro y Plata. Fíjate cómo brillan y resplandecen tentando a todos los fans con sus maravillas en color. Si eres tan adicto a los monstruos de bolsillo de Nintendo como el resto del mundo, te será difícil imaginar nada más prometedor que 100 pokémones totalmente nuevos listos para ser capturados, entrenados y obligados a combatir dentro de su propio juego. Pokémon Oro y Plata ya están a la venta en Japón, y están borrando millones de sonrisas de las caras de la gente que pensaba que ya los había "conseguido todos". Tras vender un millón de copias en su primera semana, los pokémones han demostrado que son mucho más que unos nuevos Power Rangers: en realidad son los terroríficos gobernantes del mundo. Postraos antes nuestros nuevos amos mientras nosotros contestamos todas las preguntas que podáis tener sobre el mejor juego de Game Boy hasta el momento.



¿LA HISTORIA?

Aunque los personajes y las localizaciones puedan parecerse a las de Rojo y Azul, se trata de una misión totalmente nueva. ¿Ash? ¿Oakster? ¿Tu adorable Squirtle? Todos han desaparecido (al menos al principio del juego). Han sido reemplazados, en el mismo orden, por un nuevo entrenador llamado Takashi, el experto en pokémones Doctor Utsugi y tres nuevos monstruos hasta ahora desconocidos por la pokéciencia.

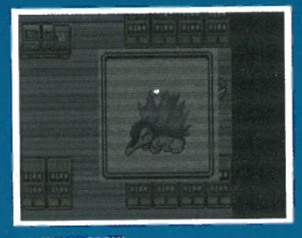
► Éste es Takashi, un nuevo entrenador para una nueva pokéaventura. Parece algo menos duro que Ash, aunque sólo sea porque no lleva pantalones vaqueros con los dobladillos doblados hacia arriba.



◄ El Doctor Utsugi es un colega del Profesor Oak. Te dará a elegir entre tres pokémones totalmente nuevos, en lo que es una decisión de importancia vital. ¿Con cuál vas a quedarte?



▲ **WANINOKO**
Según el Pokédex este monstruo acuático de aspecto "cocodrilesco" tiene unas poderosas mandíbulas.



▲ **HINOARASHI**
Aparentemente se trata de un ratón de fuego. Cuando se asusta se enrosca como una bola, el pequeñín.



▲ **CHIKORI-TA**
Un Pokémon herbáceo con una hoja grande y extraña sobre su cabeza.

¿CUÁNTOS POKÉMONES?

Hay 100 nuevos monstruos además de los 150 de los juegos originales y, posiblemente, uno más todavía de alto secreto. Los nuevos son tan sorprendentemente originales cono el último lote. Para que os vayáis dando cuenta aquí os presentamos la primera hornada recién salida de los huevos, o de las bolas... o de lo que sea.



▲ Do-Buru (235°) – Marca su territorio con su cola en forma de brocha. ¡De verdad!



▲ Elekidd (239°) – Imagina a Electrobuzz antes de crecer. ¡Le estás viendo en el dibujo!



▲ Hapinas (242°) – La forma sin evolucionar de Chansey, la bola rosa del Rojo/Azul.



▲ Houhou (163°) – Este pajarraco tiene un cierto aire mitológico, ¿verdad?



▲ Marril (183°) – Puede que hayas visto a este amiguito azul en la serie de dibujos animados.

¿POKÉMON AMARILLO?

No lo confundas con una nueva aventura Pokémon, se trata más bien de una versión "remix" de los juegos Rojo y Azul con algunas interesantes mejoras. Para empezar, como respuesta a su ascensión al estrellato desde la aparición de los juegos originales, ahora tu monstruo inicial es Pikachu. No descubrirás ningún Pokémon nuevo, pero tus viejos conocidos aparecerán en diferentes lugares. Hmmmm, ¿algo más? No mucho. Jesse y James, del Team Rocket, hacen alguna aparición ocasional y tus pokémones aprenderán habilidades diferentes en diferentes niveles. También existe la posibilidad de participar en un minijuego en el que Pikachu practica el surf, pero todavía no es seguro que se incluya en la versión que aparecerá en nuestro país.



► El pequeño (y algo histérico) ratón eléctrico te seguirá por la pantalla en vez de permanecer tranquilito.

¿DE DÓNDE LOS HEMOS SACADO?

Pokémon Oro y Plata ya están a la venta en Japón, así que deberían estar ya disponibles en nuestro país en las tiendas que se dedican a la importación. Pero que conste: absolutamente todo el texto del juego está escrito en jeroglíficos japoneses, lo que lo hace prácticamente imposible de jugar. Es cierto que se pueden encontrar traducciones de referencia al inglés de los textos en Internet, pero para eso casi es mejor esperar al lanzamiento del juego en EE.UU. en septiembre. A diferencia de las consolas "grandes", tu GBC puede usar sin problemas cartuchos de cualquier país, así que si dominas la lengua de Shakespeare... En nuestro país no se esperan versiones oficiales hasta el 2001. La pregunta es, "¿por qué? Nos imaginamos que será una estrategia comercial o algo parecido".

◄ Desgraciadamente no podremos disfrutar a Pika de Pokémon Oro y Plata hasta dentro de bastante tiempo.



¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Bueno, cualquiera que esté esperando una versión remozada de los juegos Rojo y Azul, que se vaya desengañando desde ya. Los Pokémon Oro y Plata tienen suficientes novedades como para dejar boquiabiertos a los más escépticos.

1. EL TIEMPO...

... no se detiene por nadie. Tendrás que introducir la hora actual cuando comiences a jugar y ésta irá avanzando a medida que juegas. El día dará paso a la noche, los pokémones se dormirán, los huevos se abrirán después de que cargues con ellos el tiempo suficiente e incluso tendrás que acudir a los torneos en días determinados.



◄ Si buscas durante la noche encontrarás monstruos totalmente distintos.

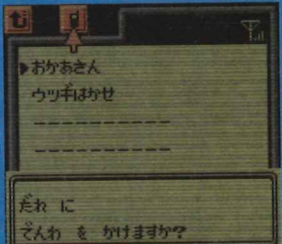


► No conseguirás encontrar a esta criatura una vez que salga el sol.

2. METAL "POKE" GEAR

Un aparato digno del mismísimo 007. Este reloj de muñeca con ordenador incorporado te permite acceder a los mapas, a un teléfono móvil y a las lecciones de entrenamiento radiofónicas del Profesor Oak.

► Cuando suene el timbre contesta y podrás hablar con otros entrenadores que quieren pelear, aceptar los retos de Oak o charlar con tu querida mamá.

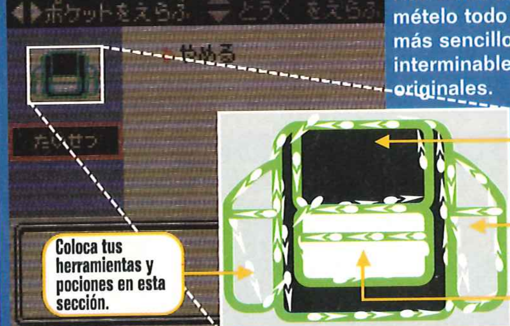




▲ El siempre útil mapa del mundo ahora está almacenado en tu reloj. Merecería que lo vendieran en la mismísima Teletienda.

3. MOCHILA

Haz como cuando vas a clase y mételo todo dentro. Es mucho más sencillo de revisar que las interminables listas de los juegos originales.



4. DIOS LOS CRÍA...

A excepción de los Nidorans, los juegos Rojo y Azul no hacían mucho uso del... bueno, del sexo. Pero en los juegos Oro y Plata todos los monstruos son machos o hembras y PUEDEN "tontear" los unos con los otros. Podrás poner una granja de pokémones...

► Coge una pareja (de la misma especie) y llévala a un centro de cría. Dale el macho al viejo y la hembra a la vieja. Paga la tarifa y espera.





▲ Vuelve una hora después y te entregarán el resultado: un pokéhuevo. Al cabo de un tiempo se convertirá en una versión infantil de sus padres.



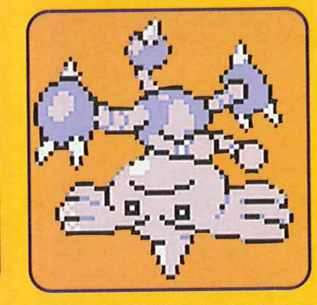
▲ Meripu (179º) – Vale, es una oveja con una cola muy larga. Pero, ¡nos encanta!



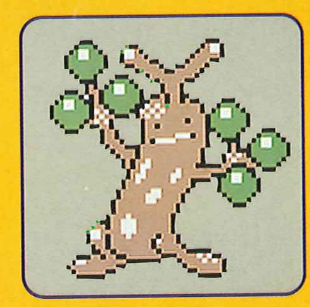
▲ Pika (172º) – ¿Notas el parecido? Pika es la forma sin evolucionar de Pikachu.



▲ Togepi (175º) – Este simpático colega está empezando a rivalizar con Pikachu en popularidad.



▲ Kapoera (237º) – Llamado así en honor al curioso estilo de combate de Eddy.



▲ Usokki (185º) – No tendrás muchas oportunidades de cazar a este monstruo.



"Tienes que ser malo, tienes que ser duro". Esto es lo que hace falta para disfrutar con las oscuras sorpresas de Resident Evil Code: Veronica.

RESIDENT EVIL VERONICA

ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■





Después de descubrir un misterioso paquete, lo abrí y saque de él una caja con muchos colores. Era Resident Evil 2.

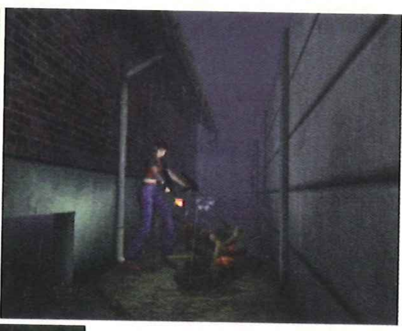
¡Bien! Lo añadí a mi inventario y examiné el paquete otra vez. Después de estudiarlo con detalle encontré un compartimento secreto con algo dentro: una demo de Resident Evil Code: Veronica. Volví a la habitación y puse el disco en la máquina de la espiral naranja.

Las imágenes y la información que contenían eran violentas, sangrientas y molestas, pero me las arregle para deducir que Claire Redfield, la heroína de Resident Evil 2, estaba en grave peligro. Su misión de localizar a su misteriosamente desaparecido hermano, Chris, la ha llevado al cuartel general de Umbrella en el animado París. Pero mientras investigaba por allí fue capturada y llevada a prisión en una remota isla tropical. Y así, antes de que puedas decir "¿dónde está el jabón?", los zombis han vuelto otra vez. Madre mía.

¡MUERE COMO UN PERRO!

Aunque Resident Evil ha entrado en el nuevo milenio, la falta de respeto por la vida, humana o mutante, sigue igual. Las reglas son simples: dispáralo, aplasta con el tacón lo que quede y luego chupa el zapato.





▲ No eres más que un perro. Muere como el perro que eres.

▲ Traducción: "alguien está intentando aplastarme la cabeza, por favor ayudadme".

▲ Si miras desde cerca aún podrás ver las flechas de la ballesta clavadas en el cuerpo.

◀ Es como esto. Es fuerte, tiene una cierta energía y se tarda un poco en limpiar.

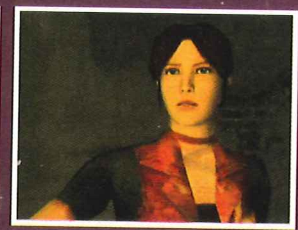
¿NO ES ADORABLE?

Después de sobrevivir a Resident Evil 2, Claire Redfield ha vuelto. Habiéndose desecho de su vieja túnica rosa, ahora viste pantalones vaqueros ajustados y una blusa de cuero con delicados diseños. ¡Muy dura!

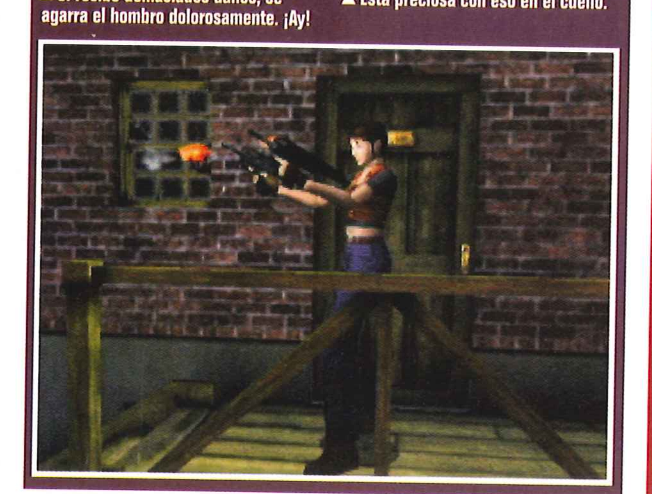


▲ Si recibe demasiados daños, se agarra el hombro dolorosamente. ¡Ay!





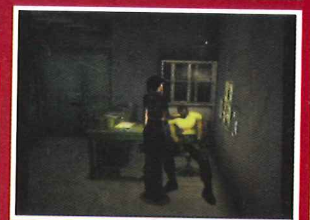
▲ Está preciosa con eso en el cuello.



¡LUZ!

El mundo 3D permite cambios en los efectos de iluminación mientras Claire se mueve por los diversos entornos. Tensión atmosférica a la vista.



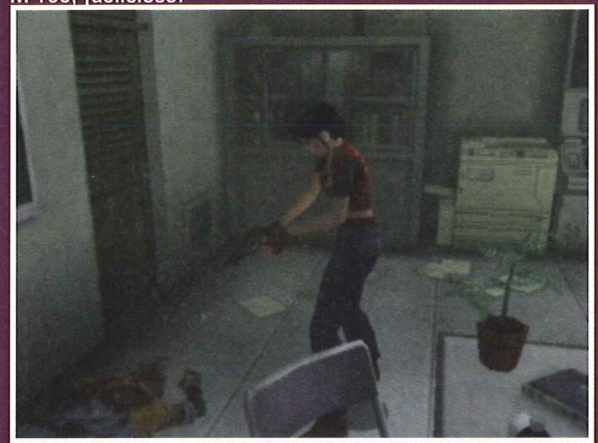


▲ Mientras Claire se mueve con su mechero, la luz cambia alrededor de ella. ¡Sorprendente!

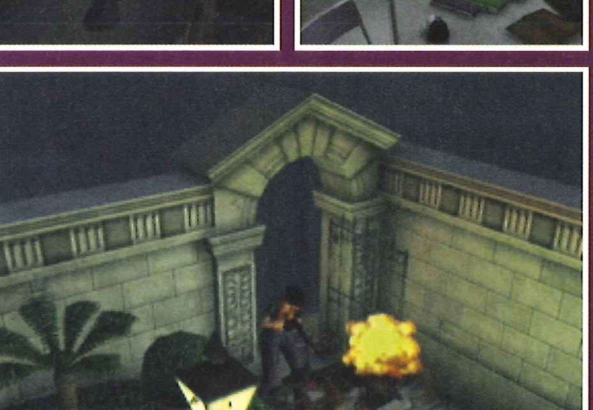


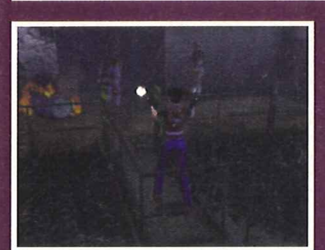
¡EL ARMA DEL DÍA!

Aunque la demo no te deja acumular un enorme arsenal, ofrece lo suficiente como para calmar nuestro apetito. Pistola, hummm, muy chula. Ballesta, ¡mi favorita! Y dos M'100, ¡delicioso!









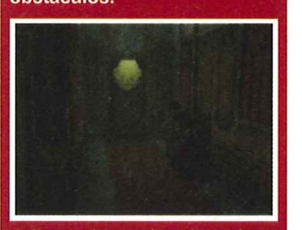
▲ Aún no puedes moverte y disparar a la vez, pero lo que pierdes en agilidad lo ganas en potencia de fuego absoluta.

◄ Un momento particularmente mágico es cuando Claire acumula unas cuantas armas y consigue disparar a dos zombis diferentes con dos armas distintas. ¡Eso sí es coordinación!

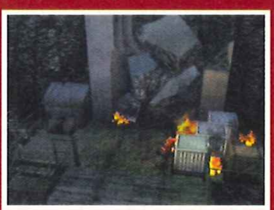
▲ Una vez que consigas la ballesta puedes conseguir puntas explosivas. Combínalas con tus flechas normales en el inventario y obtendrás flechas explosivas. Son tan potentes como las granadas pero verás que es mucho más rápido recargar la ballesta.

¡EMPÚJALO!

Aunque el mundo en el que te mueves ya no es 2D, aún hay sólo una selección de elementos con los que puedes interaccionar. Por ejemplo, empujar objetos es aún una parte vital de juego y no sólo revelarás pistas y objetos, sino que además te ayudarán a superar algunos obstáculos.



▲ Algunas pistas están ocultas, así que prepárate a reorganizar el mobiliario.



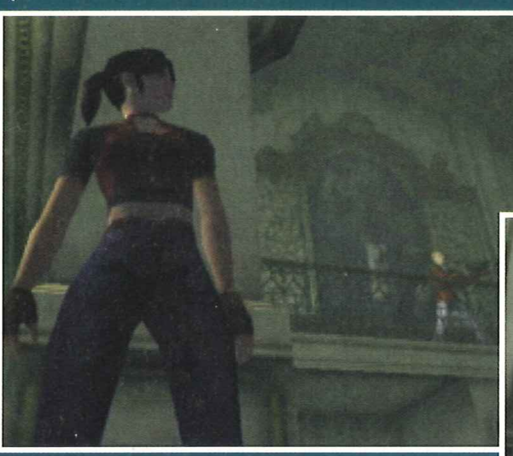
▲ Para evitar las llamas Claire tiene que empujar esta caja para conseguir pasar.

¡LA MANSIÓN ASHFORD!

Escapa de la prisión militar a una bonita casa, la Mansión Ashford, y ya estás otra vez en una casa encantada. Pero no sólo los zombis van a por ti. El dueño, Alfred Ashford, aparece con un rifle de caza.



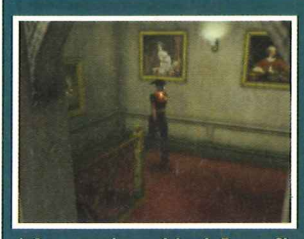
▲ Alfed Ashford decide disparar primero y preguntar después, y apunta con la mira láser de su rifle a Claire.



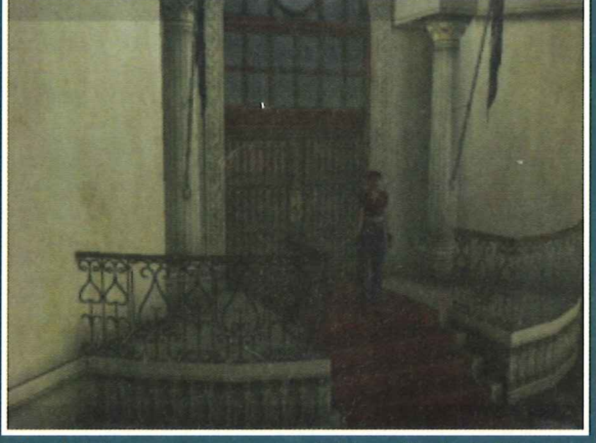


▲ Aunque ni siquiera se ha molestado en intentar conocerla, Alfred decide darle a Claire más problemas. ¡Encima!





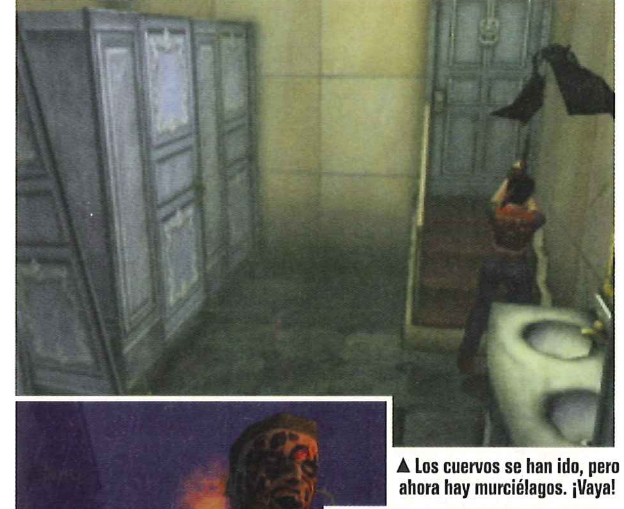
▲ Aunque estás muy lejos de Racoon City, aún sientes ese aroma a casa encantada.



▲ Después de los oscuros y austeros cuartos de la base militar, los diseñadores han tenido la oportunidad de mostrar sus técnicas de diseño con los intrincados interiores.

¡ASÚSTATE!

Encontrarás al viejo Johnny el zombi, pero Simón la araña tiene un nuevo aspecto, y además hay un recién llegado, ¡Barry el murciélago!



▲ Los cuervos se han ido, pero ahora hay murciélagos. ¡Vaya!

► No puedes enseñar trucos nuevos a un perro viejo, pero este es un buen truco de todas formas.



▲ Las arañas han sufrido un pequeño cambio de aspecto. Pero no te preocupes, todas morirán. Oh sí, ¡todas morirán!

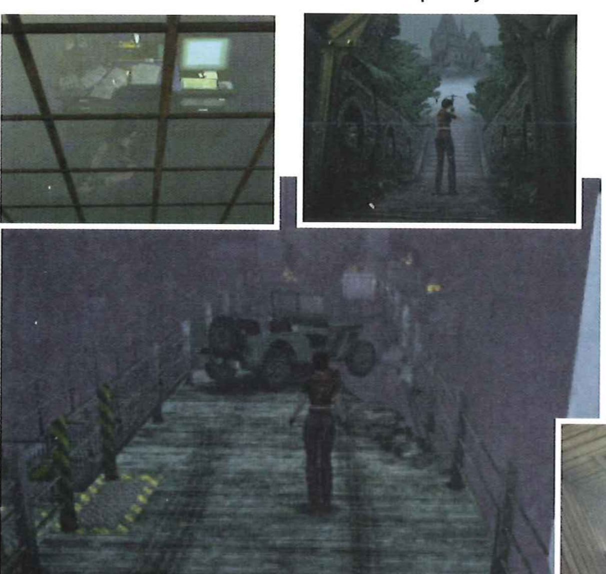


▲ ¡Gemido, gemido, gemido! Eso es todo lo que oirás de los zombis. Así que prepárate y acabemos con esto.

DATOS ▶ PERSONAJES JUGABLES: 2 · COMO RESIDENT EVIL: SÍ · MEJOR ARMA: CUCHILLO · EN SERIO: NO, ES EL M'100 · NUEVO ENEMIGO: ALFRED ASHFORD · OLOR A PODRIDO: MUCHÍSIMO

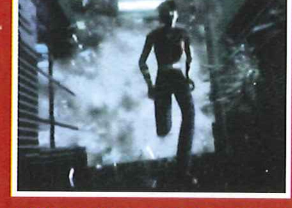
¡UN MUNDO NUEVO!

Aunque el manejo del juego no ofrece demasiadas sorpresas y todo es muy acogedor, tiene un aspecto realmente sorprendente. Puede que creas que estas imágenes están "bien", pero una vez que veas el mundo moverse alrededor de Claire, sabrás que hay un Dios.





▲ La forma en la que se hacen ondas en el agua mientras te mueves es digna de observar. Créeme...

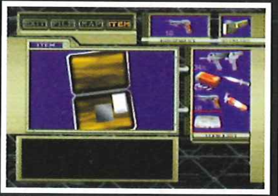




◀ La cámara mezcla las vistas y se mueve con tomas de tipo película. Consecuentemente, el juego mantiene ese aspecto único de Resident Evil mientras crea algunos trucos nuevos.

¡COTILLEA!

Los elementos del juego no han cambiado realmente, pero igual que Resident Evil 3 explotaba la función de combinar mucho más, Veronica requiere que examines todos los objetos para encontrar su verdadero propósito.



▲ Encuentras un maletín pero es completamente inútil hasta que está abierto.



▲ También encuentras una tarjeta de identidad de Umbrella.

¡ENSÉÑAME EL DINERO!

Las series de Resident Evil han sido valoradas por sus secuencias de introducción y esta vez tampoco decepcionan. Trata de Claire intentando escapar del cuartel general de Umbrella en París, mientras es perseguida por un helicóptero armado con ametralladoras. Cuando finalmente es rodeada, levanta las manos y se rinde mientras deja caer su arma. Pero antes de que toque el suelo, se agacha, coge la pistola y dispara a un cilindro de gas haciendo papilla a la oposición.

▲ Mientras las ametralladoras hacen pedazos el cuartel general, Claire corre mientras busca algún refugio.

▼ Después de la impresionante introducción, Claire es finalmente atrapada y enviada a la isla.



▲ A Capcom les gusta introducir helicópteros en sus escenas de vídeo y Code Veronica empieza con uno haciendo pedazos un edificio para detener a Claire.



▲ Claire se agacha al máximo y derrota a la gravedad para coger su arma.



▲ Nunca antes tantos hombres han muerto tan rápido. Bueno, probablemente sí, pero normalmente los juegos de Resident Evil están tan llenos de zombis.

NO ES DE LOS MALOS...

...es tu hermano. Sí, no le hemos visto por aquí desde hace bastante, pero tan pronto como Claire puede le envía las coordenadas de la isla prisión.



▲ ¡Chris! ¿Qué tal te ha ido, colega? Veo que aunque hace cuatro años que no te veo todavía llevas las mangas de la camisa recogidas. Muy bonito.

¡ESCUCHA!

Aunque sólo es una demo, se incluye una bonita nueva opción, el Museo del Sonido. Realmente esto no es un buen museo, sino una selección de éxitos musicales.



¡TE HAN PILLADO!

Como estás atrapado en una prisión militar, tienes que pasar el sistema de seguridad para continuar. En un determinado momento debes deshacerte de todas tus armas para pasar el detector de metales, ¡o los sensores cerrarán las puertas de seguridad!



▲ Aquí está el detector que te pide que dejes todo los objetos metálicos en la caja de seguridad.



▲ Si te olvidas de dejar algo, las puertas de seguridad se cerrarán y no serás capaz de ir a ninguna parte.



▲ Pero como todas tus armas están ahora en la caja de seguridad, estarás indefenso .

¡FEO!

De forma similar a Nemesis de Resident Evil 3, aquí hay otro guapo personaje un poco más duro que los demás.



▲ Tiene una cara que sólo una madre podría querer.

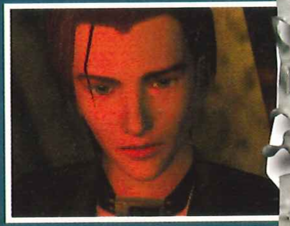
▲ Obviamente, está en esa etapa en la que tu cuerpo experimenta un montón de cambios.

¡GUAPERAS!

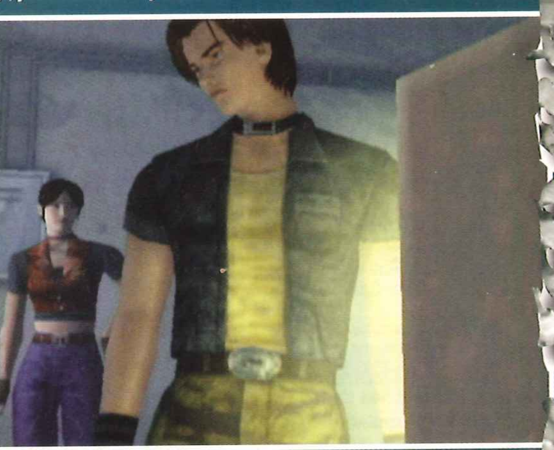
Este tipo parecido a Leo DiCaprio es Steve Burnside, y aunque tiene pinta de niñato, es de los buenos.



▲ Puedes manejar a Steve en la mitad del juego, y es un luchador muy habilidoso.



▲ Este joven dará un giro muy radical a esta historia. Hummmm.



¡PUZZLES!

Hay suficientes evidencias que muestran que no hay muchas cosas nuevas acerca de los puzzles en la tierra de Resident Evil. Aún es la misma mezcla de recolectar los objetos correctos e introducir las claves adecuadas. Pero tendrás que estar atento a los objetos móviles mezclados con el fondo.



▲ El viejo sistema de cajas en las que almacenar tus objetos continúa ahora con música.



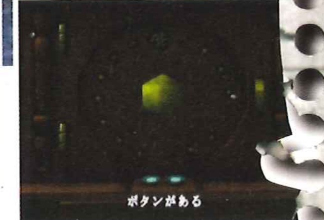
▲ A pesar de los entornos góticos hay mucha alta tecnología que manejar.



► Todos los detalles deben ser examinados si quieres progresar.







¡AL LORO!

¿El día de los muertos o más le valdría estar muerto?

Hummm, es sólo Resident Evil en una Dreamcast. Vale. Es bueno, sí, pero estábamos esperando algo más. No estoy seguro de qué, pero



Veronica es demasiado familiar. Básicamente, no hay cambios auténticos en el modo de juego. Claire aún sólo puede andar, correr, coger y disparar. Aún hay pantallas de carga cuando atraviesas puertas, el inventario es aún el mismo y los efectos de sonido son idénticos. Incluso aún utilizan el viejo truco con los ataques de los perros. ¿Son muchos "aún"? No. Tan pronto como te das cuenta de esto, observas que el modo de juego



aún funciona, pese a las limitaciones que aún posee, y es tan tenso y excitante como siempre lo ha sido. ¡Y ahora tiene un aspecto 10 veces mejor a como lo tenía antes!

Cada juego de Residen Evil ha tenido un mejor aspecto que su predecesor, pero Veronica es un título de Dreamcast, así que las mejoras son enormes. El entorno es ahora 3D, lo que permite a la cámara moverse y girar mientras Claire se mueve, igual que en Dino Crisis. Las fuentes móviles de luz también afectan al escenario. En un cuarto hay una luz moviéndose, iluminando alternativamente diferentes partes de la habitación. Hay otra parte en la que Claire camina por un largo corredor oscuro, con la cámara siguiéndola mientras los rayos se ven por las ventanas. ¡Este único momento vale por 20 Blue Stingers!

POLI BUENO POLI MALO



La Dreamcast ha recibido lo mejor de la serie Resident Evil.



No es realmente la revolucionaria experiencia que estábamos esperando.

EN DESARROLLO

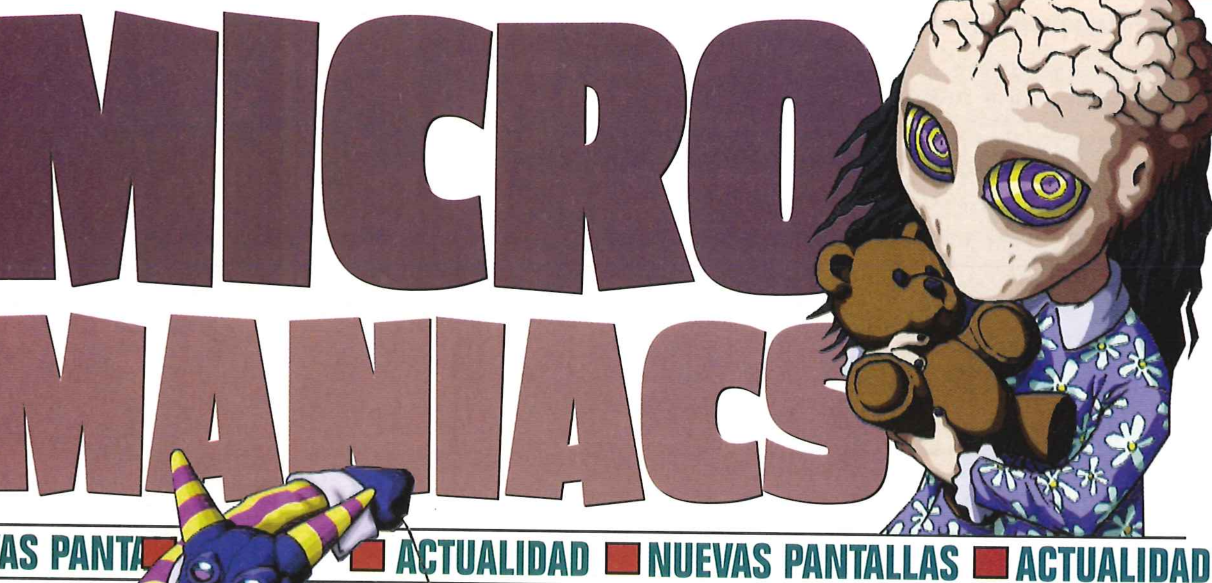
Está a punto de salir en Japón, así que a los que les interese la versión de importación deberían poder hacerse con ella pronto.

La demo ha atraído la atención de toda nuestra redacción. A pesar de la desilusión inicial, ¡ya sabes que va a ser impresionante!

DATOS ▶ FORMATO: PLAYSTATION · DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS · TELÉFONO: 91 567 84 61 · PRECIO: CONSULTAR · JUGADORES: 1-4 · DESARROLLADOR: CODEMASTERS · OTROS FORMATOS: NINGUNO

Dreamcast Previewer

Si todavía no te has comprado un juego multitap, Micro Maniacs te brinda la excusa perfecta para perderte en una locura colectiva.



ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD



Quizá recuerdes Micro Machines V3. Ahora tiene tres años y aunque nunca fue un juego técnicamente perfecto, hizo que el Multitap se convirtiese en un accesorio imprescindible.

Micro Machines fue un juego capaz de divertir a tres tíos a toda pastilla frente a una PlayStation, así que cuando nos enteramos de que estaba disponible su continuación, no dudamos un instante en investigar más sobre el asunto.

Micro Maniacs (oficialmente Micro Machines 4) mantiene la idea de su predecesor: carreras de cosas diminutas en pistas situadas en diversos escenarios domésticos. Sin embargo, esta vez se han sustituido los diminutos vehículos motorizados por personajes igual de pequeños con un nombre muy divertido: los Maniacs.

Al igual que en V3, aparecen un montón de objetos que, formando multitud de obstáculos, hacen de cada trayecto un auténtico galimatías. Los Maniacs también cuentan con un montón de armas de la más diversa índole, así como power-ups que los ayudan a hacer frente a cualquier adversidad.

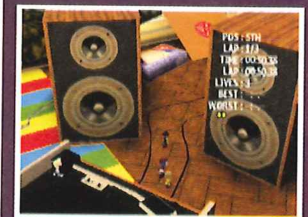
¡La panda al completo!

Actualmente Maniacs soporta cinco jugadores, aunque sus creadores esperan que el juego llegue a soportar ocho.





▲ Como poco, Maniacs soportará cuatro jugadores. ¡Fabuloso!



¡En tu propia casa!

Al igual que los trayectos de Micro Machines V3, muchos de los que presenta Maniacs están situados dentro y alrededor de la casa. Ten cuidado con los tremendos peligros domésticos...

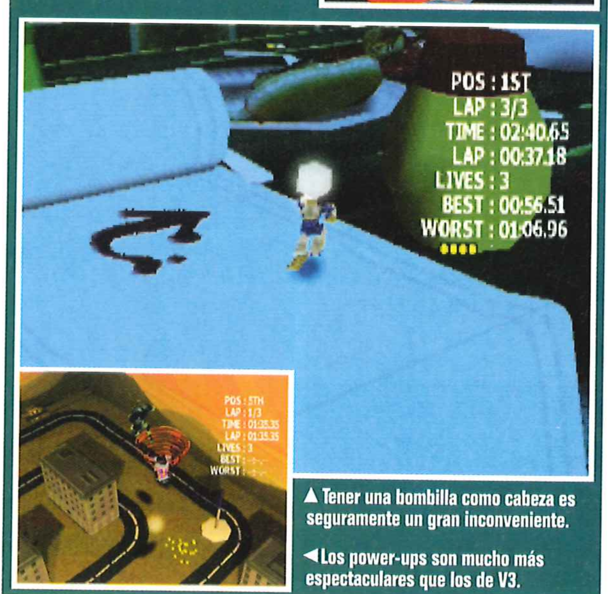


◀ Dan está encantado con su nuevo Hi-Fi estéreo.

¡Armas de destrucción!

Cada personaje tiene dos habilidades especiales, incluyendo la que les permiten conjurar a algunas apariciones que persigan a los otros personajes. También habrá power-ups en abundancia a lo largo de los trayectos que garanticen el caos total.





▲ Tener una bombilla como cabeza es seguramente un gran inconveniente.

◀ Los power-ups son mucho más espectaculares que los de V3.

¡Tres dimensiones!

Los ambientes están en 3D, a diferencia de la mayoría de las áreas 2D de V3; Codemasters usa la última tecnología de los arcades en primera persona.



POLI BUENO POLI MALO

➕ Podría ser uno de los mejores juegos multijugador del año. ¡No resistimos más!

➖ Parece que Codemasters no ha inventado nada nuevo con respecto a la versión V3.

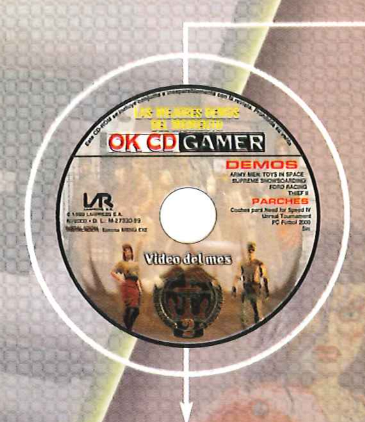
EN DESARROLLO

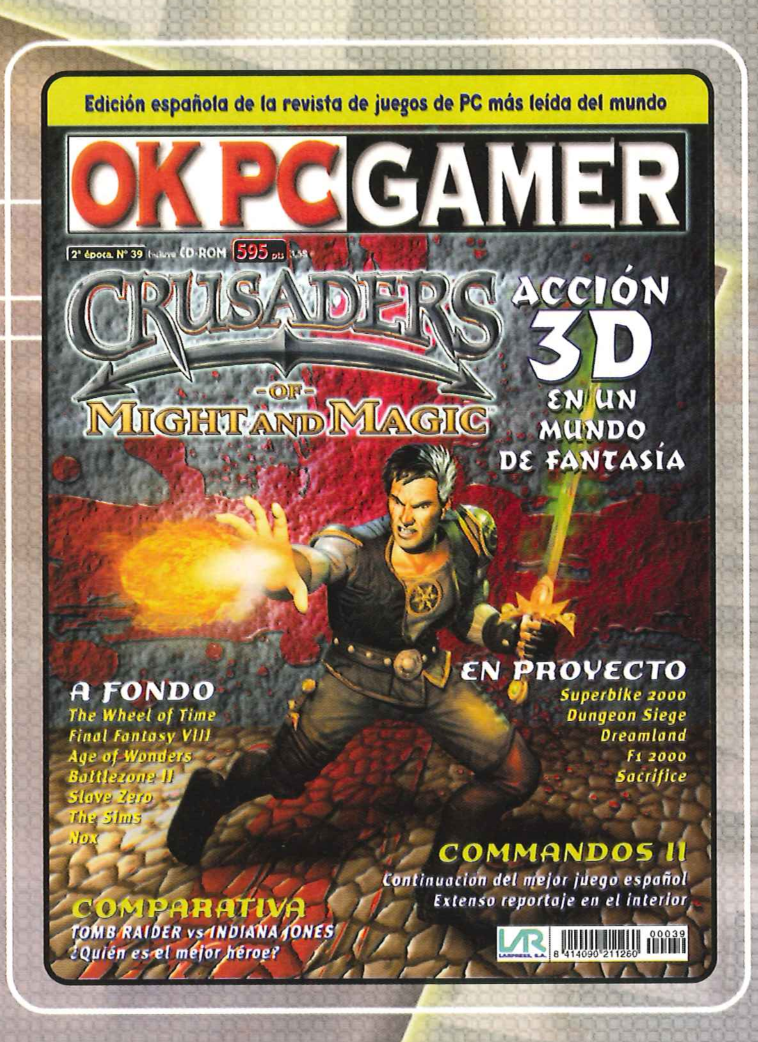
La mayoría de los elementos del juego ya están disponibles, aunque algunos trayectos todavía no están terminados.

A priori está a punto de salir, así que te daremos más detalles de Micro Maniacs tan pronto como los tengamos.

OK PC GAMER

OK PC GAMER + CD-ROM





595 Ptas.

Las mejores demos del momento, parches, novedades, utilidades, trucos... con OK PC GAMER podrás DISFRUTAR como nunca



PREMIER MANAGER 2000

¿Eres el tipo de persona que enloquece ante un partido de fútbol? ¿También te encantan aquellos juegos en los que haces correr a 11 personajes tras un balón? ¡Perfecto! Entonces puede que este juego sea lo que estabas esperando.





ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■



Como ya nos demostró Codemasters con su magnífico LMA, es posible diseñar un buen simulador de gestión de clubes de fútbol para la PlayStation.
En lugar de intentar diseñar un simulador acorde con las inmensas posibilidades de un PC, decidieron crear uno para PlayStation sacando partido de sus amplias capacidades y acomodándose a sus flaquezas. Una jugada con clase. Premiership Manager ha aprendido de ella y su versión 2000 está pensada únicamente para la consola de Sony. A pesar de no poder competir con los juegos de su misma categoría en PC, Prem Man se sirve del motor de Actua Soccer 3 y de un diseño muy atrayente para hacer que las listas, características y menús no sean tan aburridos. La decisión está en tus manos. ¿Quieres experimentar el estrés de tener en tus manos miles de millones para gestionar un club de primera división o deseas ahorrar y hacer de un equipo de tercera una auténtica maravilla? Ahora puedes hacerlo, como también puedes participar en competiciones continentales, si te consigues meter entre las primeras posiciones de la liga. Con 300 equipos entre los que elegir, debería ser suficiente para mantenerte ocupado hasta que salga Premiership Manager 2001.

¡INFORMES DETALLADOS!

Además de toda la acción de los partidos, también se pone a tu disposición un análisis detallado de la situación que te permite tener una perspectiva bastante amplia de lo que está ocurriendo.





▲ A través de estas estadísticas podrás saber si tu equipo va todo lo bien que debería.



¡NO ESTÁS SOLO!

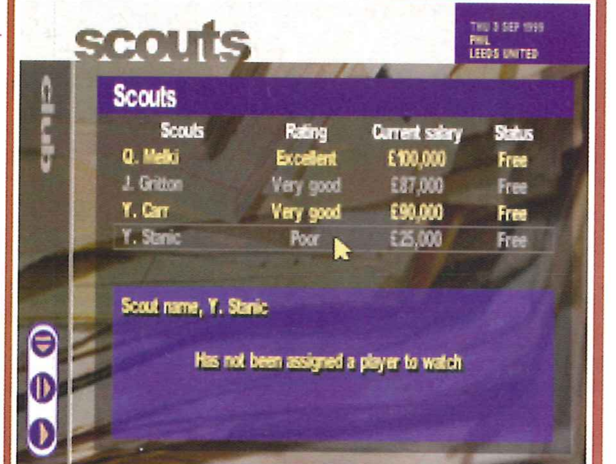
Aunque estás al frente de todas las decisiones que se han de tomar, dependes de la ayuda de tu plantilla. Ningún hombre es una isla, por lo que rodéate del mejor equipo posible.



▲ Cuidado a la hora de elegir a la persona que vas a encomendar las finanzas.



▲ Para que tus jugadores reciban el mejor entrenamiento posible.



¡VAYA PARTIDAZO!

Además de establecer los resultados de tu equipo en base a las decisiones que has tomado, Actua Soccer hace posible que veas el alborozo de tus jugadores ante sus victorias.



▲ Después del partido podrás ver las estadísticas de tu equipo para ver qué tal le ha ido y qué cosas se deberían mejorar.



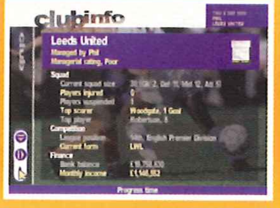
▲ La opción de ver parte del partido te permite tomar un breve descanso de todos esos menús y submenús.

¡CARRERA!

A pesar de que es sumamente tentador meterte en la primera división de las grandes ligas europeas con jugadores como Raúl o como Ronaldo, el verdadero reto está en coger a un equipo de tercera, con un presupuesto muy limitado y conseguir que se convierta en el equipo revelación de la temporada. ¡Consigue esto y realmente demostrarás ser un presidente de primera!



▲ Decisiones realmente difíciles. ¿Empiezas desde lo más bajo...



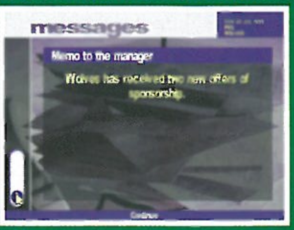
▲ ...o gestionas a un equipo joven de primera?

¡AMANTE DE LA PASTA!

Prem Man te permite tomar las riendas del aspecto financiero de tu club de fútbol. Negociar con grandes patrocinadores va a hacer posible que puedas pagar los desmesurados salarios de algunos jugadores o que contrates a la estrella del momento.



▲ Cuantas más victorias consigas mayor será el número de patrocinadores.



▲ Como presidente debes saber si vas a tener el dinero suficiente.



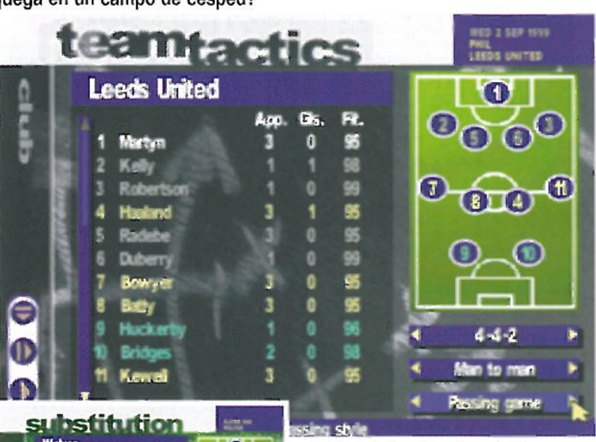
▲ Conseguido un buen equipo, tal vez vaya siendo hora de construir un nuevo campo.



▲ Si tienes la soga al cuello, ya es hora de pedir un préstamo al banco.

¡TODO UN ESTRATEGA!

Puedes hacer que el equipo juegue según tu propia estrategia, pero recuerda: si decides jugar basándote en pases largos piensa que si Dios quiso que el juego se hiciese por el aire entonces, ¿por qué se juega en un campo de césped?







▲ Eliges la banda y después intentas establecer el estilo que más les conviene.
◀ Las decisiones que tomes durante el partido pueden marcar la diferencia.
▶ Fíjate en los movimientos de tu contrincante, porque te puede ayudar a mejorar tu estrategia en futuros partidos.



¡Y AQUÍ ES DONDE LO VAIS A EMPEZAR A PAGAR!

¡Hay que trabajar muy duro si queremos conseguirlo, chicos! Si nos entrenamos bien, jugaremos bien. Por ello, tendrás que demostrar tu valía como entrenador además de como presidente si quieres que tu equipo funcione.



▲ Es importante que empieces a entrenar a tus jugadores antes de que la liga comience.



▲ Una vez que hayas elegido a tus ayudantes, tendrás que establecer un programa de entrenamientos.



▲ Tienes que hacer que tus jugadores entrenen duro.

¡TIRA A PUERTA Y...!



Para darle un toque de realismo, han hecho que Barry Daves haga de comentarista de los partidos haciendo que estos sean un poco más realistas.

IMPLACABLES

Si seleccionas un equipo situado en los primeros puestos de la tabla de clasificación, es difícil que consigas que una estrella de otro equipo decida venirse al tuyo. Por ello, debes prestar atención por si surge en la cantera alguna futura estrella que sea la revelación de la próxima temporada... en tu equipo.



▲ Vigila de vez en cuando a tus estrellas.

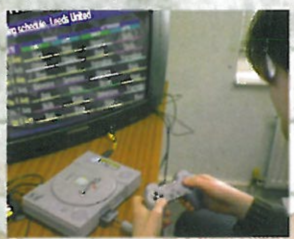


▲ Según avanza la liga, siempre es bueno introducir nuevos jugadores.

¡AL LORO!

¿Un juego de primera o de segunda?

Después de deleitarte jugando a Championship Manager para PC, cualquier cosa que nos pueda ofrecer la PlayStation no parece demasiado



atrayente. Pero Prem Man tiene algo a su favor, entre otras cosas la acción del partido y todo lo que le rodea, además de tener una interfaz bastante buena. Estar yendo de un menú a otro no es una cosa fácil con un joypad, pero la verdad es que ha habido una mejora sustancial con respecto a la edición del año pasado mediante menús que puedes utilizar para organizar tus opciones.
En cuanto a las tácticas, se pone mucho más énfasis en los entrenamientos, en equilibrar la puesta



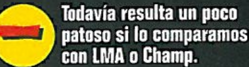
en forma y la destreza de tus jugadores así como en contratar al entrenador adecuado. Todos estos factores tendrán una importancia definitiva en los resultados de tu equipo. También se tienen muy en cuenta las inversiones que realizas en la cantera de tu equipo, por lo que no has de olvidar a las futuras estrellas.
Los gerentes viven y mueren en función de su éxito a la hora de contratar y transferir jugadores, y Prem Man lo calcula de forma muy realista por medio de su IA. Si no estás dedicando suficiente tiempo en descubrir a ese Michael Owen que acaba de entrar en primera, tu equipo no llegará a ninguna parte y no durarás mucho. Una cosa que sí que me intriga de este juego es su insistencia en incluir toda esa faceta financiera implícita en la gestión de un club de fútbol. Personalmente, pienso que es un poco aburrida pero claro, sobre gustos no hay nada escrito...

POLI BUENO POLI MALO



➕ Está mucho más acorde con los biorritmos de PXS y la verdad es que es mejor de lo que esperábamos.

➖ Todavía resulta un poco patoso si lo comparamos con LMA o Champ.



EN DESARROLLO

Están dándole los últimos retoques y creemos por fin podremos tenerlo en nuestras manos muy pronto.

Siempre dispuestos a darte una idea muy clara de los juegos de fútbol que salen al mercado.



ZOMBIE REVENGE

Sega nos ha traído otro de sus maravillosos juegos en el que te proclamas el matazombis del reino, en el que o matas o te matan. En el último juego que Sega puso a nuestra disposición tenías armamento ligero; esta vez tendrás a tu disposición algo más mortal, incluso para los no-muertos.





ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■ NUEVAS PANTALLAS ■ ACTUALIDAD ■





Zombie Revenge apareció en el mercado como una máquina recreativa. Tal fue el éxito que obtuvo este arcade que Sega decidió llevarlo a la Dreamcast. Cuando juegas sólo, puedes elegir entre tres personajes, aunque también puedes decirle a un amigo tuyo que venga a disfrutar con este juego estupendo en el modo para dos jugadores. Todo se mueve a la enloquecedora velocidad de 60 imágenes por segundo y lo que es mejor (o tal vez peor en muchos casos) verás cómo la pantalla se ve invadida por una horda de zombis, ¡sin que ello disminuya la velocidad del juego! La verdad es que el juego es muy similar a Dynamite Cop (tal vez sea porque lo ha diseñado el mismo desarrollador), aunque el nivel de diversión de Zombie Revenge sobrepasa con creces el de Dynamite Cop, ¡no lo dudes! Tu fin sigue siendo el de matar a todo zombi "viviente" que se cruce en tu camino, pero es más que suficiente para mantener la acción viva en todo momento, así como tus nervios.

¡SIEMPRE EN GUARDIA!

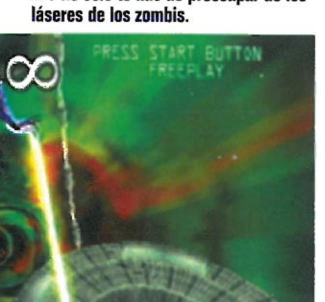
En este juego podrás ver los mejores efectos de luz realizados en Dreamcast hasta el momento. Mira a ver cuántos objetos en movimiento en tiempo real tienes en la pantalla.



▲ Los zombis no son la única amenaza. ¡Ten mucho cuidado con los láseres.



▲ Y no sólo te has de preocupar de los láseres de los zombis.

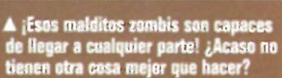




▲ Como en House of the Dead, hay una verdadero surtido de criaturas malignas que intentarán destruirte.

¡A MACHACAR ZOMBIS!

Si no has oído hablar antes de Zombie Revenge, el concepto básico que siempre has de tener en mente es el siguiente: ¡mata todo lo que se te ponga a tiro! Puedes deshacerte de tus enemigos a tiros o a puñetazos en combate cuerpo a cuerpo, lo que más gustes.



▲ ¡Esos malditos zombis son capaces de llegar a cualquier parte! ¿Acaso no tienen otra cosa mejor que hacer?



▲ Cómo en Dynamite Cop, puedes recoger las armas de tus enemigos, como esta pistola, que nos va a venir de perlas!





▲ La amenaza zombi nos es ya bastante conocida. ¡Es igual que Racoon City!



▲ La verdad es que esa es una manera de cargarse a esos malditos cangrejos, pero yo no te la recomendaría. El sistema que tiene para apuntar es casi automático.

¡COMBINACIONES MORTALES!

Como en todo juego en el que tienes que cargarte todo lo que aparezca, puedes hacer combinaciones de llaves que te permitan hacérselo pasar realmente mal a lo pobres no-muertos. También te da la oportunidad de lucirte ante tus amigos.





¡DESÁRMALE!

Si un enemigo te sorprende desarmado no te asustes, puedes intentar quitarle su arma para después eliminarle con ella. Encontrarás numerosas herramientas de destrucción de todos los tipos desperdigadas por los niveles. ¡Ya es hora de que alguien se encargue de estos malditos zombis!



▲ Si puedes blandir el hacha mejor de lo que lo hace Brian May, sin duda podrás reducir a esta criatura.



▲ Una vez que hayas conseguido un par de pistolas, mira a ver si encuentras más munición.



▲ Nada de color rojo sangre. Todo lo que salga de esos cuerpos medio podridos será verde.

¡LOS MEJORES!

Puedes escoger entre tres matazombis. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y sus propios movimientos y llaves que tendrás que descubrir. ¿Por cuál te decides entonces? Uno de los chicos será el duro y la chica superágil y silenciosa conoce unas llaves realmente mortales... Elige bien, pues tu vida va en ello.



▲ ¡Vamos a dar a los zombis lo que se merecen! ¡Que no quede uno!



▲ Tus amigos aprovechan para posar ante la pantalla.

¡TODA UNA MARAVILLA!

Los vídeos de introducción y el juego en sí ofrecen la misma calidad de gráficos. Ambas secciones se integran totalmente sin que tú te des apenas cuenta por lo alucinado que te has quedado.



▲ La calidad de los gráficos en tiempo real es tan buena como el vídeo de introducción.





▲ Te envían a eliminar a unos zombis que no se sabe como, han acabado sobre el techo de un vagón.



▲ También puedes jugar a dos jugadores, por lo que podrás llamar a tus amigos para que se diviertan contigo.

◀ No es el colega de Res Evil, pero las introducciones son realmente fantásticas.

¡JEFAZOS A PUNTA PALA!

La variedad de los jefazos no te defraudará. Tendrás que enfrentarte a por lo menos un jefazo para pasar de pantalla y en la mayoría de los casos habrás de enfrentarte a otro cuando estés a la mitad del nivel. Se había pensado en poner sólo uno pero le quita emoción al juego. ¡Es un reto más que has de superar!



▲ Necesitarás de toda tu habilidad en la lucha y un buen arma para cargarte a este jefazo.



▲ El no-muerto te lo puede poner realmente difícil si, además, puede volar.



▶ ¡No te cortas un pelo a la hora de vestirte! Necesitas unos retoques...







¡AL LORO!

¡Entre horror, sangre y balas!

Parece que el género de los juegos de horror y sangre no va a desaparecer así como así. Capcom lanzó Resident Evil al mercado hace un par de años y nos introdujo en el mundo del horror, la



sangre y los zombis. Ante este éxito, Sega no se podía quedar con los brazos cruzados viendo como Capcom se llevaba todos los beneficios de este nuevo género. Así, lanzó al mercado House of the Dead para aquellos jugadores que no tenían la paciencia necesaria para afrontar las situaciones de la forma tan soporífera como lo hace Res Evil.

Zombie Revenge es un episodio más de la serie original de House of the Dead. Tal vez ya hayas oído hablar de House of the Dead Gaiden, ya que era



uno de los nombres posibles que se barajaron antes de decidirse por Zombie Revenge. El nombre puede haber cambiado, pero el contenido la verdad es que es muy parecido.

La versión para Dreamcast es muy similar a la de las recreativas, tanto que es difícil encontrar un solo polígono que no esté en el mismo sitio en ambos juegos. Por otra parte, los gráficos son tan buenos como siempre habías deseado de una conversión recreativa - Dreamcast, simplemente perfecta, con todos sus detalles y toda esa gama de colores de esas criaturas a medio pudrir.

Parece que la intención de Sega de llevar a nuestro hogar todos esos juegos arcade tipo Naomi se ha hecho realidad, y juegos como Zombie Revenge prueban que esta estrategia es todo un éxito. La segunda generación de juegos para Dreamcast está ya en camino, ¡y parece que va a arrasar!

POLI BUENO POLI MALO



La verdad es que se presenta difícil el conseguir una conversión arcade – Dreamcast tan perfecta como esta.



Si te sirves de la opción de continuar siempre, acabarás pronto el juego y perderá gran parte de su encanto.

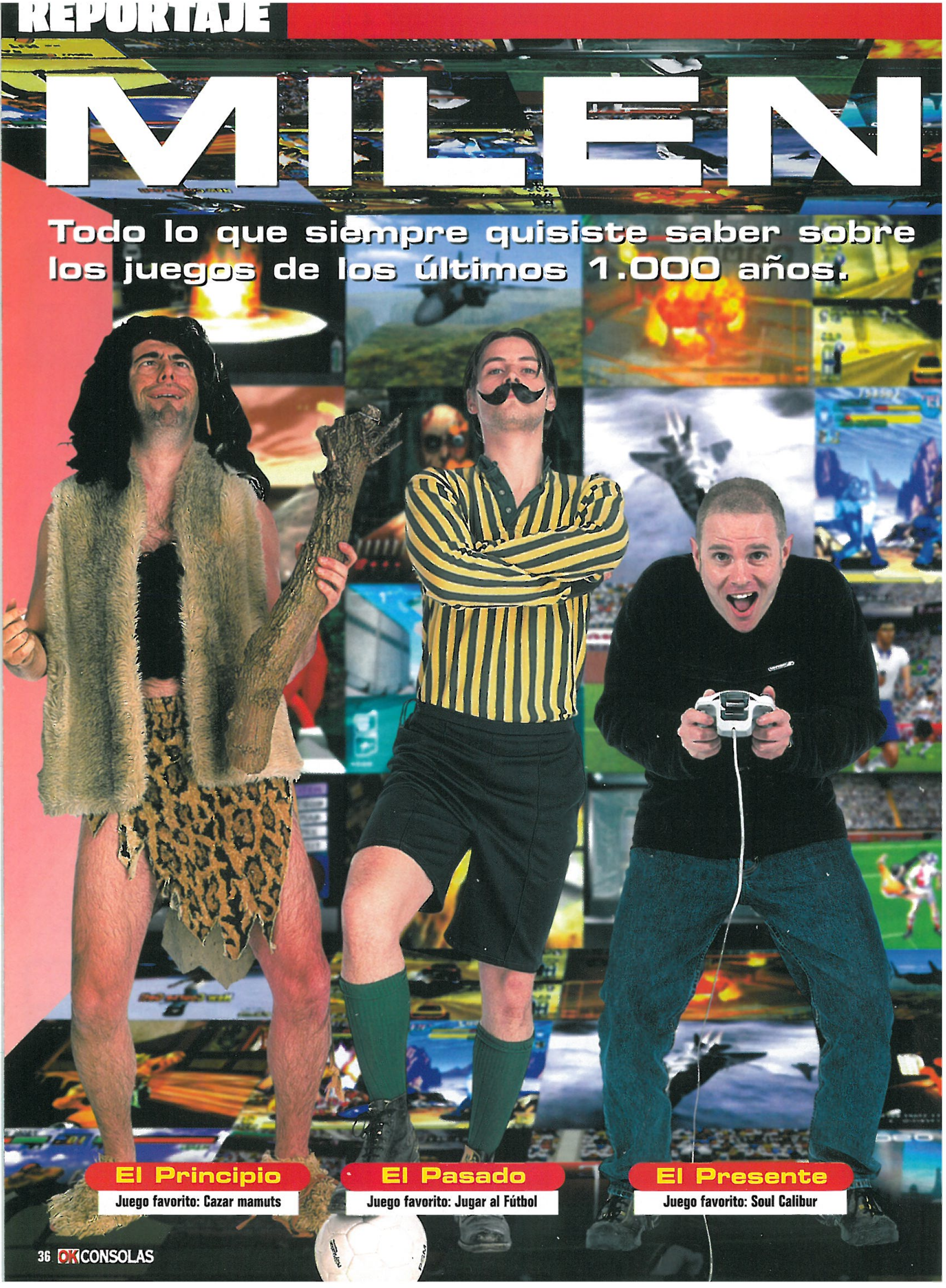
EN DESARROLLO

La versión NTSC ya está en el mercado; sólo es cuestión de lo que tarde la conversión PAL.

Pondremos a tu disposición una review detallada y actualizada en cuanto tengamos en nuestras manos la versión final.

MILEN

Todo lo que siempre quisiste saber sobre los juegos de los últimos 1.000 años.



El Principio
Juego favorito: Cazar mamuts

El Pasado
Juego favorito: Jugar al Fútbol

El Presente
Juego favorito: Soul Calibur



IO 1000

Hace 1.000 años el mundo era un lugar muy aburrido. Todavía faltaba bastante para la invención del microchip, así que la gente del siglo 11 tenía que apañárselas con juegos como "Cruzadas II" o "Atrapa a la Rata Enferma a Tiempo Para el Desayuno". En esta época a.C. (antes de las computadoras), los únicos juegos de lucha consistían en peleas ocasionales contra los vagabundos y ladrones que abundaban por las calles. Incluso la invención de deportes como el fútbol o el boxeo no pudieron acabar con el aburrimiento de la vida cotidiana. Darle patadas a una bola o darle puñetazos en la cara a un amigo resultaba divertido durante un rato, pero también era difícil, cansado y doloroso. El mundo clamaba por juegos que se pudieran disfrutar en una cálida y limpia sala de estar sin ningún riesgo para la salud.

Afortunadamente la invención del ordenador doméstico hizo posible este sueño (junto con la invención de la sala de estar, la calefacción central y los aspiradores). En 1980 los juegos se habían vuelto divertidos, y todo gracias a unas cuantas piezas de plástico y metal.

Así pues, únete a nosotros mientras celebramos los mil años de los juegos, desde la oscura época de "La Caza del Beso", hasta la era gloriosa de Mario, Sonic y Lara. Poneros cómodos, que el viaje va a ser largo...

TODAS LAS MÁQUINAS DE TODOS LOS TIEMPOS...

Atari 2600

Cuando todo el mundo ya estaba harto de golpear pelotas con palos cuadrados en Pong, llegó la Atari 2600. Como una de las primeras consolas domésticas, era jocosamente primitiva y lo máximo que sus cartuchos podían manejar eran unos cuantos cuadrados de colores. Pero se hizo enormemente popular y desarrolló un catálogo gigantesco de juegos. La caja de imitación a madera fue una mala idea, pero la 2600 ayudó a acercar los juegos a las masas.

LOS 5 MEJORES JUEGOS

SPACE INVADERS – 100 juegos en uno. En realidad, todos eran prácticamente el mismo juego, pero pocos pudieron resistirse a tener Invaders en su casa.

PITFALL – Imagínate una película de Indiana Jones echa con Lego y ya estarás a mitad de camino de comprender cómo era esta aventura ambientada en la jungla.

THE EMPIRE STRIKES BACK – Un matamarcianos de scroll lateral que aprovechó la fiebre de La Guerra de las Galaxias. Volabas, disparabas a AT-AT y... eso era todo.

RIVER RAID – Más destrucción a bordo de un primitivo avión que lanzaba bombas sobre edificios.

DEMON ATTACK – Basado en el terroríficamente popular juego de recreativa Astro Wars, satisfizo la necesidad del público de exterminar extraterrestres.

ZX Spectrum

Es un pequeño ordenador de plástico con teclas de goma inventado por Clive Sinclair. Durante muchos años el Spectrum fue una de las máquinas de videojuegos más populares a pesar de su tendencia a confundirse cuando había más de dos colores en la pantalla. Los juegos venían en casete y, si eras lo suficientemente afortunado como para tener un radiocasete que funcionará, tardaban cinco minutos en cargarse. El enemigo mortal del Spectrum era el Commodore 64. Se odiaban.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

HEAD OVER HEELS – Un juego de plataformas en "pseudo3D", con un horrible conejo y una cabeza en pedazos. El Banjo de su época.

JET SET WILLY – Cientos de pantallas, saltos extremadamente precisos y enemigos surrealistas. Willy era el equivalente a Mario en el Spectrum.

SKOOL DAZE – Ve a la escuela, catapulta a tus colegas, escribe en las pizarras y pega a los profesores. No es una mala forma de obtener una educación, verdad?

RENEGADE – Un juego de lucha en el que tenías que competir contra ocho enemigos a la vez. Nada fácil...

R-TYPE – Decían que no era posible. El espectacular matamarcianos de Irem llevado al Spectrum con brillantes colores.

KNIGHT LORE – Cuando Rare todavía se llamaba Ultimate asombraron al mundo con esta aventura de hombres lobo en "pseudo3D".

DIZZY – Un molesto huevo con ojos de insecto y sus aventuras. Codemasters nuca volvió a hablar de ello.

THE HOBBIT – "Coger oro", "Matar goblin", "Ir Oeste". Una de las videoaventuras de texto, basada en el libro de Tolkien.

WAY OF THE EXPLODING FIST – Los juegos de lucha comenzaron su expansión con este juego oriental. Los controles causaron más de un esguince de dedos.

MATCH DAY 2 – El ISS de su época. El Spectrum ni siquiera tuvo problemas con dos equipos de diferente color.

Commodore 64

Apareció después del Spectrum y rápidamente se convirtió en el enemigo mortal de la caja negra. Técnicamente era mejor el C64 (más colores, más memoria, más teclas), pero los juegos eran un poco más caros. Tenía un enfermizo color beige e incluía una unidad de disco que era más lenta que cargar desde una cinta de casete. A pesar de sus evidentes defectos, el C64 fue casi tan popular como el Spectrum.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

LITTLE COMPUTER PEOPLE – Tenías que criar a un hombrecito que vivía en una casa dentro de tu televisión. El origen del fenómeno Tamagotchi.

THE SENTINEL – Un terrorífico juego de puzzles 3D. Tenías que evitar la mirada asesina de un siniestro centinela y al mismo tiempo conseguir no ensuciarte los pantalones.

URIDIUM – Un matamarcianos increíblemente rápido que disparó la popularidad de los juegos de scroll lateral.

IMPOSSIBLE MISSION – El Metal Gear Solid de los 80, con un espía que tenía que infiltrarse en una instalación enemiga supersecreta.

BOULDERDASH – Se trataba de excavar la tierra evitando quedar aplastado por las rocas que caían.

SPY VS SPY – Dos agentes colocando trampas en un intento de acabar con sus enemigos.

GHOSTBUSTERS – También conocidos como "Cazafantasmas". Activision produjo este extraño juego basado en la famosísima película.

MERCENARY – Un revolucionario juego 3D vectorial. Tenías que volar sobre un misterioso planeta y explorar unas cuevas bastante espeluznantes.

WIZBALL – Un arcade bastante difícil protagonizado por un mago y su gato que vivían dentro de una bola.

INTERNATIONAL SOCCER – El primer juego de fútbol que mereció la pena en C64. Muchos colores, rápido, pero muy "cuadrado".

El Futuro

Juego favorito: Virtual Brain Jousting 7

BBC/Electron

Una compañía llamada Acorn ganó el contrato para construir el primer ordenador con licencia oficial de la BBC, y el resultado fue este trasto de curioso aspecto. No estaba tan bien adaptado para los juegos como el Spectrum o el C64, y gracias al padrinazgo de la BBC (y a un precio bastante elevado) se le encasilló como un aburrido "ordenador para las escuelas". Pese a todo, el BBC (y su hermano pequeño, el Electron) tuvieron unos cuantos juegos decentes.

LOS 5 MEJORES JUEGOS

ELITE – Uno de los patriarcas de los videojuegos. Una aventura comercial épica a través de millones de planetas. Genial.

EXILE – Probablemente el mayor juego jamás diseñado, con una aventura a base de jetpacks e interruptores que podía durar meses.

REVS – Del responsable del juego de PC F1 Grand Prix, este realista simulador automovilístico ayudó a que los juegos de carreras "desde dentro" saltaran a la palestra.

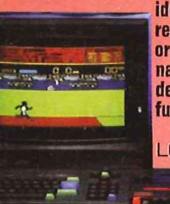


FRAK – Protagonizado por un hombre prehistórico que llevaba un yo-yo y sólo sabía decir una palabra que, por supuesto, era "Frak".

SWOOP – Superior Software consiguió un soberbio clon de la popular recreativa Galaxians.

Amstrad CPC464

El tercer contendiente en la lucha de los 8 bits. Parecía que estaba hecho de chocolate, llevaba incorporado un casete bastante malo y se le condenó a utilizar juegos prácticamente idénticos a los de Spectrum. El CPC realmente no fue el mejor de los ordenadores de los 80, con sus gráficos nada detallados y sus tiempos de carga de más de seis minutos, pero aun así fue bastante popular.



LOS 10 MEJORES JUEGOS

BARBARIAN – Un violento juego de lucha inspirado "libremente" en la figura de Conan. Sangre y cabezas rodando.

SORCERY – Se trataba de controlar a un mago en la época actual recogiendo hechizos y eliminado fantasmas. Para algunos demasiado rápido.

DRILLER – El primer juego que dio a los aficionados un auténtico escenario 3D para explorar. Lento pero espectacular.

BEACH HEAD – Este arcade de simulación bélica importado de EE.UU. contaba con abundantes tanques que conducir y submarinos que pilotar.

HIGHWAY ENCOUNTER – Un matamarcianos en "pseudo3D", ambientando en una autopista casi interminable llena de criaturas alienígenas.

CHUCKIE EGG – ¡Rápido! ¡Recoge los huevos de la gallina antes de que sea demasiado tarde! Extraño, pero muy divertido.

NEBULUS – Había que subir por una impresionante torre giratoria mientras te preguntabas por qué el personaje principal era una extraña criatura con un solo ojo.

FOOTBALL MANAGER – Uno de los primeros juegos de gestión deportiva. Original y brillante.

BRUCE LEE – Aprovechando la legendaria figura del luchador oriental, el CPC vendió montones de unidades de esta mezcla de puzzles y plataformas.

LODE RUNNER – Acumula oro mientras excavas agujeros en las plataformas para enterrar a tus enemigos. Interesante.

Colecovision

Coleco era una gigantesca multinacional dedicada a producir juguetes (los mismos que produjeron la muñeca repollo). Su consola era avanzada, con muchos colores, barata y parecía un cruce entre una radio de coche y una PlayStation 2. Basó su éxito en sus magistrales conversiones de las recreativas de la época.

LOS 5 MEJORES JUEGOS

LOS PITUFOS – Personajillos azules y con voz de pito que se veían mezclados en una interesante pero extraña aventura. Ayudó a subir las ventas de la Colecovision.

MR. DO – Un conversión bastante rápida de la difícil recreativa de "tirarles-manzanas-a-los-malos". Un clásico de todos los tiempos.

DONKEY KONG – Colecovision tuvo la mejor versión doméstica del gorila más famoso de Nintendo, dándole a Mario su primer éxito en el mundo de las consolas.

ZAXXON – Un matamarcianos de Sega con un curioso punto de vista isométrico. Bastante complicado.

TURBO – Este juego de carreras, también de Sega, incluía un volante y un pedal acelerador. ¡Sin precedentes!

Intellivision

A pesar de su precio, la potencia que contenía la máquina de Mattel la convirtió en una opción mucho más interesante que la prehistórica VCS de Atari. Pero parecía un radiador pasado de moda, en sus anuncios sólo se veía un grupo de gente no muy convencida y tenía un catálogo de juegos bastante escaso. Tuvo su época, pero no duró demasiado.

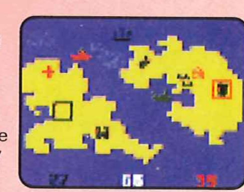
LOS 5 MEJORES JUEGOS

TRON DEADLY DISCS – Basado en la película futurista del mismo nombre.

SKIING – ¿Se te ocurre de qué iba? No era demasiado preciso según los estándares actuales, pero resultó ser un simulador nevado bastante satisfactorio.

UTOPIA – Un complejo juego de estrategia y control de poblaciones que pavimentó el camino para los futuros simuladores de dios.

ASTROSMASH – Un matamarcianos tremendamente popular del estilo de Asteroids, pero lo suficientemente diferente del original de Atari como para evitar pleitos.



NIGHTSTALKERS – Un intranquilizador juego de laberintos en el que había que huir de robots, murciélagos y arañas gigantes.

NES

La primera consola de Nintendo arrasó en Japón y dominó el mundo de los videojuegos durante años. Gracias a la innovadora visión de sus creadores, la NES contaba con un mando revolucionario, las mejores compañías y algunos de los juegos más divertidos de la historia. En Europa se vio perjudicada por una llegada tardía y una campaña publicitaria inexistente. Además, tampoco le ayudó mucho parecer una caja de zapatos gris.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

SUPER MARIO BROTHERS – Shigeru le enseñó al mundo que los juegos de plataformas no tenían por qué ser un ejercicio de monotonía en una sola pantalla. Fantástico.

SUPER MARIO BROTHERS 3 – La continuación oficial del primer SMB, con más colores, más niveles y mucha más acción para el pequeño fontanero.

MARIO BROS – Mario y su hermano el delgaducho se dedicaban a saltar sobre tortugas y a esquivar bolas de fuego en una serie interminable de habitaciones llenas de tuberías.

GRADIUS – El juego que motivó dos décadas de matamarcianos de scroll lateral. Rápido, bonito e inusualmente complicado.

GHOSTS 'N' GOBLINS – Caballeros, zombis, demonios voladores y dragones se daban cita en esta dificilísima conversión de la recreativa de Namco.

R.C. PRO AM – El primer juego de Rare para Nintendo resultó ser toda una gozada. Se trataba de carreras de coches por control remoto asombrosamente rápidas desde un punto de vista isométrico.

KID ICARUS – El chico que voló demasiado cerca del Sol se tenía que enfrentar con pantallas llenas de demonios flotantes.

THE LEGEND OF ZELDA – Shigeru volvió a hacerlo otra vez con un fantástico RPG protagonizado por un joven elfo llamado Link.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT – Acercó los encantos del boxeo a los niños de todo el mundo, gracias al mismísimo Devorador de Orejas en persona.

METROID – Un juego de plataformas cuidadosamente diseñado que se hizo famoso principalmente por que su personaje principal al final resultaba ser una mujer.

Master System

Cuando Sega decidió enfrentarse al domino global de Nintendo esto fue lo que se les ocurrió a sus genios. Los juegos venían en cartuchos y Sega contaba con un enorme catálogo de conversiones de recreativas que resultó irresistible para los adictos a éstas. La Master System no superó las ventas de la NES en Japón, pero en Europa su victoria fue rotunda.



LOS 10 MEJORES JUEGOS

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD – El soso de Mr. Kidd no fue más que un intento de crear un Mario para la Master System. Pero no estaba mal.

OUT RUN – Una soberbia conversión de la enormemente popular recreativa del Ferrari. Incluso la banda sonora permaneció intacta.

PRINCE OF PERSIA – Este adorable juego de plataformas de ambiente oriental apareció en muchos formatos, pero sólo la máquina de Sega le hizo justicia de verdad.

WONDER BOY – Un pequeño niño que hacía de las suyas por la jungla, atropellando serpientes con su monopatín y comiendo demasiada fruta.

ALIEN SYNDROME – Un gran matamarcianos basado en la terrorífica película Alien. Otra conversión de una recreativa exitosa de Sega.

HANG ON – Uno de los juegos de lanzamiento de la Master System. Carreras de motos en tercera persona a toda velocidad.

AFERBURNER – Un juego de combates aéreos que derrochaba adrenalina. Las conversiones de recreativas de Sega continuaban apareciendo.

PACMANIA – Pacman actualizado a mediados de los 80, con gráficos isométricos 3D, un botón de "saltar" y la misma jugabilidad delirante.

COOL SPOT – Juego de plataformas con el círculo rojo con gafas de sol que durante un tiempo adornó los botes de 7-Up. Mario se encargó pronto de él.

KICK OFF – Una elegante conversión del éxito de Amiga, además de ser el mejor juego de fútbol de la consola.

PC

Estas aparatosas máquinas de devorar números han estado presentes casi desde el principio de los tiempos, pero su popularidad como máquinas de juegos tardó en despegar. Los juegos en dos colores que cabían en un disquete han dado paso a gigantescos y complejos juegos en 3D que requieren varios CD, y ahora el PC posee los juego más avanzados del mundo. El precio sigue siendo su principal argumento negativo, pero si buscas los juegos más elaborados, ésta debe ser tu elección.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

MONKEY ISLAND – Una aventura de piratas con un gran sentido del humor y una interfaz que

LINEA TEMPORAL

En el principio no había nada. Luego, ¡BOOM!, la Tierra se formó. Más tarde llegaron los hombres que tuvieron que esperar hasta 1972 para que se inventaran los videojuegos.



La Tierra se enfría; los peces aprenden a andar; se convierten en dinosaurios; los dinosaurios se mueren; los monos se convierten en hombres; los hombres cazan mamuts... No sucede mucho más en el mundo de los videojuegos durante siglos...

Los padres de la informática juegan al aburrido Space Wars en sus gigantescas computadoras.



Dos palos golpean una pelota cuadrada en Pong y el mundo se vuelve loco. El videojuego moderno ha nacido.

La consola Atari 2600 se vuelve cada vez más popular, pero cuesta lo mismo que un coche pequeño.



Aparece Space Invaders, y los japoneses no pueden gastarse sus yenes lo suficientemente deprisa.

BANG! 1972 1978

redefinió el género.
BUSCAMINAS – Un entretenido jueguecillo antiaburrimiento que se incluye gratuitamente con Windows. Como consecuencia es uno de los juegos más conocidos del mundo.



HALF-LIFE – Aventuras en primera persona llevadas a un nivel nuevo e increíblemente superior. Gigantesco, original y aterradoramente inteligente.
DOOM – Este legendario juego de id es el responsable de la explosión del género de los arcades en primera persona. Casi nada.
MYST – A pesar de ser una videoaventura con argumento fantástico y muy poco que ofrecer, se trata de uno de los juegos más vendidos del mundo.
COMMAND & CONQUER – Los juegos de estrategia nunca volvieron a ser los mismos tras la aparición de este simulador bélico repleto de acción.
ULTIMA – Se trata de una serie de RPG de espada y brujería, que ha tenido una gran influencia en la industria y que debe ir por la entrega número 234.
THEME PARK – Construye, controla y disfruta de tu propio parque de atracciones mientras controlas el precio de las hamburguesas.
QUAKE 2 – No está claro si Internet hubiera despegado como plataforma de juegos sin este violento y oscuro juego de id.
GRIM FANDANGO – Una desternillante pero complicada videoaventura ambientada en la otra vida. Rompió todas las normas del género.

Commodore Amiga

El Spectrum y el C64 temblaron de miedo cuando llegó. El Amiga era de "16 bits", lo que significaba el doble de potencia que todos los ordenadores anteriores. Un teclado como Dios manda, miles de colores, juegos que se cargaban desde el disco en un instante... Era el futuro. Le costó ponerse en marcha debido a su elevadísimo precio, pero cuando éste bajó las ventas comenzaron a subir. Su rival fue el Atari ST, mucho menos popular.



LOS 10 MEJORES JUEGOS

RAINBOW ISLANDS – Una conversión sorprendentemente fiel de la recreativa de scroll vertical de Taito, protagonizado por Bub y Bob.
POPULOUS – El primero de todos los juegos de dios que luego llegaron. Tenías que dirigir con tus propias manos el destino de toda una tribu de seguidores.
SENSIBLE SOCCER – Un caótico juego de fútbol con vista superior que por momentos se parecía más a una máquina de pinball. Increíblemente popular.
LEMMINGS – Se trataba de salvar a unos diminutos seres de pelo verde de precipitarse hacia una muerte segura. Puzzles de apuntar y pulsar en su máxima expresión.
IT CAME FROM THE DESERT – En realidad se trataba de un libro de Elige tu Propia Aventura interactivo, en el que unas hormigas gigantes invadían tu ciudad.
THE CHAOS ENGINE – Un juego de exploración al estilo Gauntlet de los Bitmap Brothers, mitad acción, mitad manipulación de objetos.
WORMS – Unos simpáticos anélidos combaten entre sí usando un impresionante arsenal. Una actualización del clásico "Tanks".
KICK OFF 2 – Este simulador futbolístico era el rival de Sensible Soccer; aunque tenía mejores gráficos y era más lento, resultaba mas complicado.
INDIANA JONES Y EL DESTINO DE ATLANTIS – Esta revolucionaria videoaventura de LucasArts tenía una típica interfaz de "apuntar y pulsar" y permitía la novedosa posibilidad de elegir la ruta a lo largo del juego.
SHADOW OF THE BEAST – El juego que lanzó al éxito a Psygnosis. Plataformas con unos gráficos muy interesantes.

Atari ST

En la dura y encarnizada pelea con el Amiga salieron perdedores los 16 bits de Atari. Ambas máquinas eran muy similares (ordenadores con teclados de verdad, fantásticos gráficos y juegos que se cargaban desde disco), pero la de Atari era ligeramente menos potente, y los juegos pronto dejaron de aparecer. Además, como sucedió con el Amiga, poca gente se atrevió con él hasta que bajó su precio. Cuando esto sucedió su popularidad aumentó.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

SPEEDBALL – Una violenta y metálica aproximación al rugby por parte de los Bitmap Brothers. Un simulador deportivo en el que las faltas eran casi obligatorias.
STARGLIDER – Un gigantesco mundo vectorial 3D lleno de naves al estilo Star Wars demostró de lo que eran capaces los 16 bits.



XENON – Un matamarcianos con scroll, ¿adivinas de quién? Pues sí, de nuevo de los Bitmap Brothers.
DUNGEON MASTER – El juego de rol de Dragones y Mazmorras llevado a las tres dimensiones en primera persona. Elfos con espadas y enanos gruñones.
BUBBLE BOBBLE – Una conversión perfecta de la popular recreativa protagonizada por dos pequeños dinosaurios. Lanzaban burbujas, daban saltos, se enamoraban...
FRONTIER: ELITE 2 – La continuación del clásico de BBC fue mayor, con mejores gráficos, más absorbente y estaba repleta de combates espaciales.
SIMCITY – Tenías que construir una ciudad y controlar su crecimiento, sólo para que luego llegara Godzilla y arramblara con todo. Un simulador de gestión genialmente complejo.
STUNT CAR RACER – El autor de Revs regresó con un juego de carreras en 3D a través de pistas acrobáticas espectaculares.
BATMAN THE MOVIE – Apareció coincidiendo con el momento de máxima popularidad de la película y se trataba de un juego de plataformas genérico con abundancia de saltos desde los tejados.
THE PAWN – La videoaventura que más influencia ha tenido después de The Hobbit. El motor del juego podía entender el idioma inglés en vez de sólo frases específicas.

PC Engine

Aunque nunca llegó a nuestro país, el PC Engine de NEC gozó de gran popularidad en Japón y América. Albergó algunas de las mejores conversiones de máquinas recreativas a pesar de tener la misma potencia que la NES o la Master System. Los juegos en tarjeta fueron pronto reemplazados por algunos de los primeros juegos en soporte CD. El PC Engine fue comprado directamente a Japón por algunos impacientes jugadores europeos, dando comienzo al negocio de la importación que florece en nuestros días.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

BC KID – Un juego de plataformas pensado para rivalizar con Mario que estaba protagonizado por un niño prehistórico que podía comer kebabs para obtener cortos periodos de invencibilidad. Curiosísimo.
R-TYPE 2 – La continuación del mejor matamarcianos de todos los tiempos, trasladado de forma impecable a un cartucho del tamaño de una tarjeta de crédito.
ATOMIC ROBOKID – Acción espacial sin ningún tipo de argumento a cargo de un divertido robot y su arsenal de mortíferas armas.
NEW ZEALAND STORY – Unos kiwis amarillos monísimos, soldados que lanzaban boomerangs y gigantescas morsas eran los protagonistas de este precioso juego de plataformas.
CHASE H.Q. – Una conversión de una máquina recreativa popular en medio mundo que consistía en conducir un coche capturando delincuentes.
BOMBERMAN – Sus laberintos 2D con vista superior no eran nada del otro mundo, pero tenía el modo a cuatro jugadores más divertido del momento.
PAC-LAND – A la burbuja amarilla le salieron patas y una cara y se embarcó en su propio juego de plataformas en 2D. Seguía comiendo puntos y fantasmas.
ALIEN CRUSH – Demostró que los juegos de pinball podían ser un éxito en una consola. Emocionantes ambientaciones temáticas y un impactante modo con varias bolas.
GUNHED – Un juego de disparos con scroll vertical que confirmó que los japoneses desconocían el significado de la frase "demasiada acción".
DUNGEON EXPLORER – Basado en el juego de exploración de laberintos de Atari, Gauntlet, pero con una generosa ración de RPG.

Sega MegaDrive

Mientras Nintendo dominaba el resto del planeta, Sega conquistó Europa con la MegaDrive de 16 bits. No era precisamente bonita, pero contaba con muchas compañías importantes deseando meter sus juegos dentro de los cartuchos de plástico. De nuevo Sega se dedicó a la conversión masiva de máquinas recreativas y sus enormes ventas supusieron un revulsivo para el mundo de los videojuegos.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

JOHN MADDEN'S AMERICAN FOOTBALL – Este simulador deportivo se adelantó a su tiempo y contaba con comentarios realizados por el propio John.
SONIC THE HEDHEHOG – Un juego de plataformas rebosante de adrenalina protagonizado por un erizo que llevó a Mario al segundo puesto en las listas europeas.
GHOULS 'N' GHOSTS – Una versión ampliada y mejorada de Ghosts 'n' Goblins, que proporcionaba diversión casi perfecta en el género de las plataformas.
FLASHBACK – Un juego de plataformas de suaves movimientos y con una gran atmósfera ambientado en un misterioso planeta alienígena. Preparó el camino para Abe's Oddysee.
MORTAL KOMBAT – Un soberbio aunque sangriento juego de lucha que llegó a miles de hogares gracias a una enorme campaña publicitaria.
ECCO THE DOLPHIN – Con el ecologismo en su momento de máxima popularidad, nadar con los delfines en esta aventura con tintes de juego de plataformas se convirtió en un pasatiempo muy popular.
GOLDEN AXE – Valkyrias, ogros y hordas de soldados acudían en manadas para probar el filo de tu hacha. Muy popular en la recreativa e imprescindible en la MegaDrive.
STRIDER – Este juego de plataformas futurista ambientado en Rusia estaba protagonizado por un héroe superatlético con un impresionante dominio de la espada.
MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION – Antes de que Sonic llegara a la MegaDrive, las aventuras de Mickey, lentas y con unos impresionantes gráficos, eran lo mejor en el género de las plataformas.
SPACE HARRIER 2 – Un matamarcianos de la vieja escuela con montones de dragones y con un protagonista que utilizaba un jetpack. ¡Y que además hablaba!

SNES

La Super Nintendo Entertainment System relegó al olvido a la MegaDrive gracias a sus soberbios gráficos, un joypad de diseño revolucionario y un aspecto mucho más agradable que el del ladrillo negro de Sega. A causa de su elevado precio y su tardía aparición, la SNES no pudo superar las ventas de la MegaDrive, pero la sangrienta batalla que se produjo entre las dos revolucionó la industria por completo.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

YOSHI'S ISLAND – El canto del cisne de la SNES, antes de pasar a mejor vida. Un juego de plataformas superlativo salido del cerebro de Shigeru Miyamoto.
SUPER MARIO ALL STARS – Cuatro viejos juegos de Super Mario Bros a los que se les dio un acabado más de los 90 y se les metió en el mismo cartucho. Increíble.
SUPER MARIO WORLD – Un soberbio juego de plataformas lleno de colores que cambió las bases del género, lanzó a la SNES y consagró a Mario como el Rey de las Plataformas.
SUPER MARIO KART – Sólo admitía a dos jugadores a la vez, pero aun así el Mario Kart original prácticamente inventó el concepto de "diversión multijugador".
STARWING – Dentro del cartucho de este juego de acción se incluía un chip especial que permitió crear unos gráficos poligonales que sobrecogieron a todo el mundo.



Las piedras dibujadas con líneas blancas sobre fondo negro de Asteroids son una gran noticia.





La aparición de la Intellivision de Mattel, la Atari 800 y las maquinitas portátiles aumentan la popularidad de los juegos.

El inventor Clive Sinclair lanza el ordenador doméstico ZX80 "hágaselo vd. mismo".

Los aficionados a las recreativas conmocionados ante la aparición de Pacman.

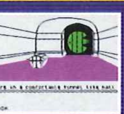


Una gran mono, una bonita chica y un pequeño italiano hacen su aparición en el Donkey Kong de Nintendo.

Mr. Sinclair lanza su ZX81, con menos espacio para juegos que un Memory Pak de N64.

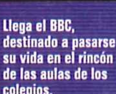


En la cresta de la ola, Sinclair presenta a las masas el enormemente popular ZX Spectrum.



El Hobbit da comienzo al género de los juegos de aventuras.

Commodore lanza el "potente" C64, jurado enemigo del modesto Spectrum.





Llega el BBC, destinado a pasarse su vida en el rincón de las aulas de los colegios.

REPORTAJE

THE LEGEND OF ZELDA 3 – Diez años después el juego de rol de Miyamoto no hacía sino mejorar y mejorar.
DONKEY KONG COUNTRY – Rare usó gráficos digitalizados en este juego de plataformas simiesco y a todo el mundo le pareció monísimo.
F-ZERO – La SNES podía manejar gráficos en pseudo3D a un ritmo frenético, y este caótico juego de carreras espaciales lo demostró.
SUPER METROID – Otro juego de plataformas cuidadosamente detallado, a costa de la mujer del curioso vestido y sus viajes entre las estrellas.
STREET FIGHTER 2 TURBO – Capcom encontró oro con este juego de lucha lleno de combos que vendió más SNES que el propio Super Mario World.



GAUNTLET – Una conversión de la popular máquina recreativa de guerreros y magos, repleta de cientos de fantasmas que aparecían detrás de cada esquina.
KLAX – En este juego de puzzles al estilo de Tetris los bloques se acercaban sobre una larguísima cinta transportadora. Complicado pero muy bueno.
XYBOTS – Un juego de acción 3D del mismo estilo de Doom protagonizado por un par de tipos cargados de armas.
California Games – Diferentes pruebas deportivas ambientadas en la cálida costa californiana, incluyendo surfing, monopatín y malabarismos con pelotas (¿?).

Wipeout, sólo que bastante peor.
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO – Todas las consolas recibieron una versión del espectacular juego de lucha de Capcom, y la 3DO tenía una de las mejores.
RETURN FIRE – Un caótico juego de destrucción. Incomparable con dos jugadores, dos tanques y dos lanzamisiles totalmente cargados.
JOHN MADDEN FOOTBALL – Un simulador de fútbol americano bastante asequible que incluía los comentarios de un experto en la materia.
FIFA SOCCER – EA se introdujo en el mercado del fútbol "europeo" con un juego isométrico rápido y con muy buena pinta.

Virtual Boy



Nintendo no se equivoca muy a menudo, pero esta consola de realidad virtual fue un rotundo fracaso. Los gráficos en rojo y negro que podían verse en las gafas fijadas a tu cabeza sólo provocaban intensas migrañas, el pad se parecía a una araña mutante y sólo apareció un puñado de juegos antes de que Nintendo comenzara a fingir que esta consola nunca había existido.

LOS 3 MEJORES JUEGOS
Wario Land – Un juego de plataformas según la tradición de Nintendo, pero que contaba con el archienemigo de Mario en vez de con el popular fontanero. Pese a todo, no era malo.
MARIO'S TENNIS – Exactamente lo que su título indica. Bastante parecido a la versión de Game Boy, pero aquella no hacía que te dolieran los ojos.
GOLF – Otro juego de Game Boy trasladado a la máquina de torturas virtual. Divertido, si tenías un bote de aspirinas a mano.

Commodore CD32

El CD32 era un Amiga al que se le había quitado el teclado y se le había pegado una unidad de CD y, de hecho, fue la primera consola de 32 bits. El plan era que los programadores existentes de juegos de Amiga fueran pasando de forma natural a programar juegos para la nueva consola, pero una pésima campaña de publicidad y la falta de juegos de lanzamiento le valieron una muerte que, al menos, fue piadosamente rápida. Eso sí, los mandos tenían bonitos colores.

LOS 3 MEJORES JUEGOS
ZOOL – Un juego de plataformas lateral que pretendía ser "un Sonic para la generación Amiga". Estaba protagonizado por una enorme hormiga, lo que no fue de gran ayuda.
JAMES POND: ROBOCOD – Otro juego de plataformas, aunque más conseguido que Zool. Lo protagonizaba un pez biónico. Extraños días, sin duda.
MICROCOSM – Un desagradable viaje a través de un intestino humano en una nave del tamaño de una célula. ¿Una buena idea? Ciertamente no.

Game Boy & Color

La niña bonita de Nintendo. La Game Boy era (y es) la consola de videojuegos con más éxito del mundo. El modelo original en blanco y negro era aparatoso, feo y resultaba casi imposible ver nada si no era con una potente luz artificial. Ahora, con la impresionante versión a todo color y su curiosa caja transparente la Game Boy es, literalmente, más popular que nunca.

LOS 10 MEJORES JUEGOS
POKÉMON – Un juego de rol y de combate con monstruos que te suplica que los atrapes a todos. Un fenómeno comercial de proporciones mundiales.
SUPER MARIO LAND – Nintendo impulsó a la Game Boy con otra soberbia aventura de plataformas de Mario.
TETRIS – Una marea imparable de bloques ascendió por la pequeña pantalla de la Game Boy. Un juego de puzzles ruso enloquecedoramente adictivo.





SUPER MARIO BROS DX – El Super Mario Bros original comprimido dentro de un cartucho del tamaño de una galleta y de una pantalla del tamaño de una caja de cerillas. Sorprendente.
ZELDA DX – Aunque parezca increíble, las aventuras en miniatura de Link en la pequeña consola de Nintendo están entre las mejores de la serie.
TENNIS – Mario y sus amigos se enfrentan en una interpretación libre del deporte de la raqueta. Diversión simple y sin complicaciones.
R-TYPE DX - ¡Cielos! Es el mejor matamarcianos de la historia y te cabe en la palma de la mano.
Kirby's Dreamland – Una bola de algodón rosa que salta desde plataformas y se traga a los enemigos para absorber sus habilidades.
BALLOON KID – Uno de los pocos juegos de plataformas que tiene scroll hacia atrás, protagonizado por un niño y su colección de pelotas mágicas.
MARIO GOLF – El fontanero y sus amigos le dan al palo con el mismo entusiasmo de siempre. Como siempre, un éxito.

Atari Jaguar



El intento de Atari por volver a entrar en el mercado de las consolas prácticamente acabó con ellos. Se trataba de la primera consola de 64 bits, pero cometieron dos errores. Primero, usaron costosos cartuchos cuando el resto del mundo miraba ya con adoración a los CD. Segundo, no tenía juegos; los tres que aparecen a continuación fueron prácticamente los únicos que aparecieron. Montones de consolas cayeron muertas en esa época, y la Jaguar ayudó gustosa a llenar las tumbas.

LOS 3 MEJORES JUEGOS
TEMPEST 2000 – Una actualización impresionante del juego de recreativa original. Lleno de colores, caótico y, en resumen, el mejor juego de la Jaguar.
ALIEN VS PREDATOR – Juego de acción 3D en primera persona con una gran atmósfera y la posibilidad de jugar como alien o como depredador. Excelente.
DOOM – La tecnología de 64 bits de la Jaguar permitió hacer una fiel conversión del éxito de PC, incluyendo a los terroríficos demonios lanzadores de fuego.



Mega CD

Después de una serie de consolas con éxito Sega empezó a meter la pata con este añadido para la MegaDrive. Permitía utilizar CD en la vieja consola, pero los juegos que aparecieron no tenían ningún interés y sólo ofrecían montones de FMV con muy poca jugabilidad real. El público se olió el fiasco y se mantuvo alejado, así que Sega disimuló y barrió la Mega CD bajo la alfombra.



LOS 3 MEJORES JUEGOS
THUNDERHAWK – A esto se dedicaba Core antes de encontrar el filón de Lara. Acción de la buena y muy entretenida.
BATMAN RETURNS – Juego inspirado en la película y que incluía una impresionante sección de persecuciones automovilísticas.
NIGHT TRAP – Una película interactiva cuyo objetivo era espiar los asesinatos de jóvenes señoritas para desenmascarar al culpable.

Atari Lynx

Una vez más, Atari tuvo problemas, esta vez rivalizando con la Game Boy. Se trataba de una maravilla tecnológica (pequeña, con luz propia y a todo color), pero tragaba pilas a una velocidad ridícula, haciendo que jugar con ella fuera virtualmente imposible. Mientras la Game Boy conquistaba el mundo, la costosa máquina de Atari cayó, agonizó y murió.



LOS 5 MEJORES JUEGOS
APB – Se trataba de patrullar las calles en un coche policía capturando criminales. Un juego de conducción rápido y divertido con perspectiva superior.

3DO

Trip Hawkins tenía grandes planes para esta consola de 32 bits. Harto de la continua rivalidad entre Nintendo y Sega pretendía que su 3DO se convirtiera en una consola estándar que todo el mundo poseyera (haciéndole inmensamente rico en el proceso). Desgraciadamente, el público le dio la espalda y la carencia de juegos 3D de calidad acabó con los planes de Hawkins. El caso es que el aparato en sí era divertido; se parecía a una tostadora algo aplastada.

LOS 5 MEJORES JUEGOS
CRASH AND BURN – Un juego de carreras futuristas con jugosas armas y velocidades sobrecogedoras. Como

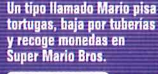
LINEA TEMPORAL

Un hippy peludo llamado Matthew Smith les da a los juegos de plataformas un empujón con Manic Miner.



Japón saluda la llegada de la NES, y le dice adiós a todas las demás consolas.

Un tipo llamado Mario pisa tortugas, baja por tuberías y recoge monedas en Super Mario Bros.





Ultimate (que pronto se llamaría Rare) sorprende a los usuarios de Spectrum con Atic Atac.

Clive Sinclair fracasa con el QL, mientras Sony aparece con el MSX.



Llega el Amstrad CPC464, siempre el tercero en discordia tras el C64 y el Spectrum.

El juego de comercio estelar Elite hace reales los juegos 3D y con final abierto.





Puñetazos y patadas llegan a la pantalla con Way Of The Exploding Fist de C64.

Atari lanza el ordenador ST, el doble de potente que el Spectrum y compañía, pero carente de juegos.



El Commodore Amiga se enfrenta al ST, y los ordenadores de la época comienzan a preocuparse.

Sony PlayStation

En 1995 Sony decidió arremangarse y provocó una sonada revolución en la industria del videojuego. Con la aparición de su caja mágica, la PlayStation, los juegos se pusieron de moda y miles de personas que hasta ese momento no sabían lo que era un juego se abalanzaron a adquirir la consola de los CD. Desde entonces la PlayStation no ha vuelto la vista atrás, y nuestra obligación es darle las gracias a Sony por llevar a los videojuegos hasta donde ahora están.

LOS 9 MEJORES JUEGOS

METAL GEAR SOLID – Se trata de infiltrarte en una base enemiga acabando sigilosamente con los guardias que se te crucen. Un juego que te pondrá los nervios de punta.
GRAN TURISMO – El simulador automovilístico más realista y completo de todos los tiempos. Con unas repeticiones que pueden llegar a confundirse con un programa real de TV.
FINAL FANTASY 7 – Un JDR tradicional combinado con una historia de tanto alcance que te tendrá meses sin pensar en otra cosa.
TIME CRISIS – Los juegos de "pistola" habían sido un fracaso durante 20 años hasta que Namco convirtió su juego con más acción para PlayStation.
TOMB RAIDER 3 – Otro juego al que se le atribuye el mérito de atraer "gente normal" a este mundillo. Hizo de Lara Croft un icono mundial.
WIPEOUT – Un juego futurista de naves que se deslizan a velocidades exorbitantes, repleto de efectos luminosos espectaculares y un ritmo frenético.
TEKKEN 3 – Uno de los primeros juegos de lucha en incluir un conjunto de luchadores convincentes. Asombrosamente repleto de opciones.
RESIDENT EVIL 2 – Una aterradora aventura en la que el joven policía León tendrá que enfrentarse con zombis, polillas gigantes y monstruos despellejados. Brrrr...
RIDGE RACER – Los mejores juegos de carreras de las recreativas llegaron al hogar con esta conversión de la popular máquina de Namco.

LOS 10 MEJORES JUEGOS



GOLDENEYE 007 – Después de muchos años de penosas adaptaciones de las películas, Rare permitió a los usuarios de N64 ser James Bond. Perfecto.
ZELDA 64 – Miyamoto siempre había soñado con hacer un juego de Zelda en 3D. Este soberbio RPG hace justicia sobradamente a la leyenda de Link.
SUPER MARIO 64 – El juego de lanzamiento de la N64 se ha convertido en una referencia de los videojuegos. Por primera vez disfrutamos de mundos 3D totalmente libres, rápidos, funcionales y repletos de colores.
WAVE RACE 64 – Después de cuatro años, las olas provocadas por el simulador de Nintendo de moto acuática todavía no han sido superadas.
JET FORCE GEMINI – Un gigantesco viaje por el espacio y una vuelta a los lejanos días de los matamarcianos de Rare.
MARIO KART 64 – Su modo individual no era demasiado bueno, pero demostró con creces la superioridad de Nintendo en el apartado multijugador.
F-ZERO X – El impactante juego de carreras de la SNES vuelve con unos gráficos modestos, pero con un diseño de circuitos soberbio y suficiente jugabilidad como para marearte.
LYLAT WARS – El equipo de Starwings vuelve a lo grande a Nintendo con un juego de combates aéreos que hace que parezca que todo Hollywood haya entrado en tu consola.
PILOTWINGS 64 – Demasiado oscuro para venderse bien, pero el complejo y variado juego de la compañía Paradigm es una pequeña maravilla.
BANJO-KAZOOIE – El único juego de plataformas que ha estado cerca de robar la corona de Mario. Osos y pájaros combinados en esta adorable aventura de Rare.

Sega Saturn

Ay, la Saturn. No suele haber sitio suficiente en el mercado para tres consolas, y la Saturn, a pesar de la calidad de sus juegos y del apoyo de grandes compañías, cayó en desgracia ante el imparable avance de la PlayStation y la N64. En realidad no podía manejar los juegos 3D tan bien como las máquinas de Nintendo y Sony, así que las compañías productoras fueron perdiendo gradualmente el interés. Pese a todo todavía cuenta con un buen número de seguidores.

LOS 5 MEJORES JUEGOS

NIGHTS – Un onírico juego de aventuras del equipo de Sonic, en el que nuevos niveles se iban abriendo a medida que iban llegando fechas concretas.
DAYTONA USA – La respuesta de Sega al Ridge Racer de PlayStation, con circuitos y escenarios en 3D que se movían a velocidades asombrosas.



VIRTUA FIGHTER- El primer juego de lucha verdaderamente en 3D. Ahora parece primitivo, pero sus polígonos de colores resultaron espectaculares en su día.
SEGA RALLY – Una estupenda conversión de la recreativa, repleta de salpicaduras de barro, espectadores que esquivar y, en general, diversión sobre cuatro ruedas.



MARVEL VS CAPCOM – Los personajes de Street Fighter se enfrentan a Spiderman y sus superheroicos amigos. Un juego de lucha en 2D realmente espléndido.

Nintendo 64

Originalmente llamada Proyecto Reality, y luego Ultra 64, la Nintendo 64 fue la respuesta de la compañía a la PlayStation. Sus 64 bits le otorgan el doble de potencia, mientras que un nuevo mando de control (de nuevo revolucionario) consigue que mover a los personajes 3D sea más fácil que nunca. Desgraciadamente, su aparición tardía, la falta de juegos y el elevado costo de estos la ha mantenido bajo la ominosa sombra de la PlayStation.





Uridium, de C64, es un anticipo de los juegos de scroll lateral que vendrán.

Starglider, en el Atari ST, continúa la línea de juegos 3D con final abierto.

Gracias a F/A-18 Interceptor los simuladores de vuelo llegan al gran público.



Comienza la Guerra de las Consolas cuando llegan a las tiendas la NES y la Master System.



Algunas consolas fallidas incluyen el Konix Multisystem y el clon del Spectrum, el SAM Coupe.

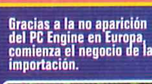
El PC Engine aparece en Japón con conversiones perfectas de las recreativas, pero nunca llega a nuestro país.



Una impresionante conversión del juego de recreativa R-Type es el canto del cisne de Spectrum y C64.



Peter Molyneux inventa Populous, y nace el genero de simuladores de dios.



Gracias a la no aparición del PC Engine en Europa, comienza el negocio de la importación.





LOS GÉNEROS

PLATAFORMAS

Shigeru Miyamoto no sólo ha creado el mejor juego de plataformas de todos los tiempos, sino que es el responsable de la creación del género. El Donkey Kong original, en el que veíamos a un joven Mario trepando por andamios para enfrentarse a un gran gorila, dio origen a todo el género de plataformas y escaleras.

Después de los enormes mapas de Jet Set Willy, distribuidos entre múltiples pantallas, el Super Mario Bros de Shigeru le mostró al mundo cómo se creaba un juego de plataformas 2D. Los diseñadores del mundo se pasaron unos cuantos (y embarazosos) años haciendo copias de inferior calidad, hasta que "el genio" agitó de nuevo su varita mágica y produjo el primer juego de plataformas en 3D real del mundo. Las pésimas imitaciones continuaron...

ARCADES DE DISPAROS

¿Piensas que Space Invaders fue el primer arcade de disparos? Pues no, fue Space Wars, un aburrido juego que sólo funcionaba en superordenadores terriblemente caros allá por los 70. No obstante, Space Invaders tiene el mérito de haber transformado los matamarcianos en algo rápido, con colores y muy divertido.

Durante algunos años los arcades de disparos continuaron siendo matamarcianos de una sola pantalla, como Robotron. Luego evolucionaron a juegos con scroll, como Gradius, que incorporaba verdaderas hordas de enemigos que aparecían por un lateral de la pantalla. Sin embargo, a partir de Doom se entiende por arcade de disparos a un juego de acción en primera persona con litros de sangre y más armamento que el que podría llevar Rambo.

DEPORTES

Desde que Pong le dio a los jugadores la oportunidad de practicar una versión desgarradamente simple del tenis de mesa, mucha gente ha desarrollado adicción respecto a las versiones digitales de su actividad atlética favorita.

Hasta Leaderboard en el C64 y John Madden Football en la MegaDrive, los juegos de deportes habían dado un nuevo sentido a la palabra "simulación", con unos gráficos cuando menos dispares y una jugabilidad bastante alejada de la real. Ahora disponemos de una interpretación realista de cada deporte, desde el fútbol al golf, pasando por los bolos o el patinaje. El fútbol, desde luego, ha sido el de mayor éxito. Juegos como Match Day de Spectrum, Kick Off 2 de Amiga, ISS de Konami o la serie FIFA de EA lo confirman.

JUEGOS DE AVENTURA

Hace 20 años, "juego de aventuras" significaba un juego como The Hobbit, en el que la pantalla de tu televisor se llenaba de texto y tenías que teclear monótonamente una y otra vez "Ir Oeste" o "Matar Goblin" para conseguir algo.

Después de años de dolor de dedos, Monkey Island perfeccionó la aventura de "apuntar y pulsar", en la que el teclado era sustituido por el ratón. Luego, después de años de ratones destrozados, el sistema de "apuntar y pulsar" desapareció cuando Manny, el héroe de Grim Fandango, comenzó a desplazarse alrededor de un escenario 3D examinando automáticamente los objetos interactivos. Y si te sientes puntilloso puedes meter también aquí juegos como Tomb Raider o Resident Evil, ya que combinan la recolección y uso de objetos típicos de las aventuras, con los saltos y carreras tradicionales de las plataformas.



ESTRATEGIA

Ahora lo tienes fácil. En épocas anteriores los juegos de estrategia no eran más que simulaciones bélicas por turnos. Cualquiera que no quisiera utilizar un mapa con casillas hexagonales era abucheado y ridiculizado.



Juegos como Command & Conquer acabaron con todo eso creando un nuevo tipo de estrategia en tiempo real, con muchas e interesantes misiones que cumplir. Mientras tanto, juegos como Populous o SimCity ascendían al jugador de general a dios, permitiéndole crear escenarios completos, controlarlos y, por último, destruirlos. Ahora, juegos como Homeworld se están llevando la estrategia al espacio, combinando este género con el de los combates espaciales. El futuro promete...

LUCHA

No hay nada como darle una buena paliza a un amigo sin tener que moverte siquiera del asiento, y los juegos nos han permitido hacerlo desde que el Kung Fu de Spectrum pusiera en tu TV dos luchadores que ocupaban prácticamente toda la pantalla.

Way Of The Exploding Fist era más rápido y complejo, pero fue el Street Fighter original de las recreativas el que proporcionó la plantilla con la que diseñar cientos de juegos de lucha por parejas. Street Fighter 2 y Mortal Kombat añadieron complejos combos y juego sucio, mientras que Virtua Fighter le dio al género un interesante acabado 3D. Desde entonces ha habido pocas sorpresas, pero la calidad de Tekken 3 y Soul Calibur sugiere que las cosas todavía van a mejorar...



CONDUCCIÓN

La conducción en la vida real es aburrida. Pisas el pedal a fondo, oyes como ruge el motor y luego te encuentras con un atasco de un kilómetro de largo. Lo cual explica la popularidad de los simuladores de carreras. Incluso desde el Pole Position de Atari, los juegos han ofrecido la posibilidad de correr más deprisa que el viento en los coches más caros del mundo.



Los juegos de carreras se han dividido en dos categorías: los alocados, cómicos y basados en el control del volante (con el máximo exponente de Mario Kart), y los más serios, realistas y basados en el control del acelerador, como Out Run, V-Rally y Gran Turismo. Por otra parte, el género de las carreras es uno de los pocos que hacen que los aficionados a las recreativas sigan gastándose sus monedas. Juegos como Daytona USA demuestran que nada supera la sensación de meterse en una cabina, coger un volante de verdad y sentir un pedal bajo tus pies.

JUEGOS DE ROL

Desde sus modestos orígenes, en los que eran una forma de que los aficionados al juego Dragones y Mazmorras no tuvieran que aprenderse de memoria enormes manuales, los juegos de rol se han convertido en el género más popular en Japón, con juegos que se basan en el argumento, los personajes y unos combates llenos de hechizos mágicos.

El Legend Of Zelda original puede parecer gracioso hoy en día, con sus diminutos mapas vistos desde arriba y sus grotescos enemigos, pero lo cierto es que preparó el camino para Dungeon Master, una aventura en 3D tipo Doom, y la serie Final Fantasy, que atrapa a los jugadores con un espléndido argumento. Ahora hay más RPG de los que podrías contar con 75 manos, y el género ha llegado a lo más alto cuando Shigeru se sacó de la manga Zelda 64.

SIMULACIONES

Este género ha permanecido fiel a sus orígenes desde 1976; sólo han cambiado los gráficos. El simulador de vuelo medio en 1980 parecía algo dibujado por un niño de cinco años durante un tarde de lluvia. En nuestros días los simuladores de vuelo son lo bastante convincentes como para entrenar con ellos a los pilotos de verdad.

Una de las primeras simulaciones fue el "asombroso" Heathrow Air Traffic Controller, en el ZX81. Desde entonces, juegos como Gunship, FA/18 Interceptor o Flight Simulator les han dado a los pilotos de sofá material suficiente como para estar entretenidos. Y, por supuesto, se siguen diseñando simuladores de avión, tanques o submarinos. Debido a los complicados cálculos requeridos, la mejor plataforma para los simuladores es, con diferencia, el PC.





LINEA TEMPORAL



Nintendo inventa las consolas portátiles con la Game Boy y naciones enteras se vuelven locas con Tetris.





Atari combate la Game Boy con su Lynx, pero la escasa duración de las pilas acaba con ella.



La guerra de la NES contra la Master System termina cuando Sega presenta la potente MegaDrive.

Sonic The Hedgehog tiene su primer papel protagonista en el juego del mismo nombre.



No queriendo perder comba, Nintendo lanza la SNES.

Con la SNES llega Super Mario World, un juego de plataformas que pone a Sonic en su sitio.

Una época de abundancia, con Street Fighter 2, Sonic 2 y Sensible Soccer dominando sus respectivos géneros.



Una serie de juegos de mala calidad suponen un bache en la industria. C&C en PC causa furor.



Cuántas consolas caídas: CD32, 3DO y Jaguar aparecen y, misteriosamente, desaparecen.

El PC se convulsiona con la aparición de Doom.

Sony PlayStation

En 1995 Sony decidió arremangarse y provocó una sonada revolución en la industria del videojuego. Con la aparición de su caja mágica, la PlayStation, los juegos se pusieron de moda y miles de personas que hasta ese momento no sabían lo que era un juego se abalanzaron a adquirir la consola de los CD. Desde entonces la PlayStation no ha vuelto la vista atrás, y nuestra obligación es darle las gracias a Sony por llevar a los videojuegos hasta donde ahora están.

LOS 9 MEJORES JUEGOS



METAL GEAR SOLID – Se trata de infiltrarte en una base enemiga acabando sigilosamente con los guardias que se te crucen. Un juego que te pondrá los nervios de punta.
GRAN TURISMO – El simulador automovilístico más realista y completo de todos los tiempos. Con unas repeticiones que pueden llegar a confundirse con un programa real de TV.
FINAL FANTASY 7 – Un JDR tradicional combinado con una historia de tanto alcance que te tendrá meses sin pensar en otra cosa.
TIME CRISIS – Los juegos de "pistola" habían sido un fracaso durante 20 años hasta que Namco convirtió su juego con más acción para PlayStation.
TOMB RAIDER 3 – Otro juego al que se le atribuye el mérito de atraer "gente normal" a este mundillo. Hizo de Lara Croft un icono mundial.
WIPEOUT – Un juego futurista de naves que se deslizan a velocidades exorbitantes, repleto de efectos luminosos espectaculares y un ritmo frenético.
TEKKEN 3 – Uno de los primeros juegos de lucha en incluir un conjunto de luchadores convincentes. Asombrosamente repleto de opciones.
RESIDENT EVIL 2 – Una aterradora aventura en la que el joven policía León tendrá que enfrentarse con zombis, polillas gigantes y monstruos despellejados. Brrrr...
RIDGE RACER – Los mejores juegos de carreras de las recreativas llegaron al hogar con esta conversión de la popular máquina de Namco.

LOS 10 MEJORES JUEGOS

GOLDENEYE 007 – Después de muchos años de penosas adaptaciones de las películas, Rare permitió a los usuarios de N64 ser James Bond. Perfecto.
ZELDA 64 – Miyamoto siempre había soñado con hacer un juego de Zelda en 3D. Este soberbio RPG hace justicia sobradamente a la leyenda de Link.
SUPER MARIO 64 – El juego de lanzamiento de la N64 se ha convertido en una referencia de los videojuegos. Por primera vez disfrutamos de mundos 3D totalmente libres, rápidos, funcionales y repletos de colores.
WAVE RACE 64 – Después de cuatro años, las olas provocadas por el simulador de Nintendo de moto acuática todavía no han sido superadas.
JET FORCE GEMINI – Un gigantesco viaje por el espacio y una vuelta a los lejanos días de los matamarcianos de Rare.
MARIO KART 64 – Su modo individual no era demasiado bueno, pero demostró con creces la superioridad de Nintendo en el apartado multijugador.
F-ZERO X – El impactante juego de carreras de la SNES vuelve con unos gráficos modestos, pero con un diseño de circuitos soberbio y suficiente jugabilidad como para marearte.
LYLAT WARS – El equipo de Starwings vuelve a lo grande a Nintendo con un juego de combates aéreos que hace que parezca que todo Hollywood haya entrado en tu consola.
PILOTWINGS 64 – Demasiado oscuro para venderse bien, pero el complejo y variado juego de la compañía Paradigm es una pequeña maravilla.
BANJO-KAZOOIE – El único juego de plataformas que ha estado cerca de robar la corona de Mario. Osos y pájaros combinados en esta adorable aventura de Rare.

Sega Saturn

Ay, la Saturn. No suele haber sitio suficiente en el mercado para tres consolas, y la Saturn, a pesar de la calidad de sus juegos y del apoyo de grandes compañías, cayó en desgracia ante el imparable avance de la PlayStation y la N64. En realidad no podía manejar los juegos 3D tan bien como las máquinas de Nintendo y Sony, así que las compañías productoras fueron perdiendo gradualmente el interés. Pese a todo todavía cuenta con un buen número de seguidores.

LOS 5 MEJORES JUEGOS



NIGHTS – Un onírico juego de aventuras del equipo de Sonic, en el que nuevos niveles se iban abriendo a medida que iban llegando fechas concretas.
DAYTONA USA – La respuesta de Sega al Ridge Racer de PlayStation, con circuitos y escenarios en 3D que se movían a velocidades asombrosas.



VIRTUA FIGHTER- El primer juego de lucha verdaderamente en 3D. Ahora parece primitivo, pero sus polígonos de colores resultaron espectaculares en su día.
SEGA RALLY – Una estupenda conversión de la recreativa, repleta de salpicaduras de barro, espectadores que esquivar y, en general, diversión sobre cuatro ruedas.

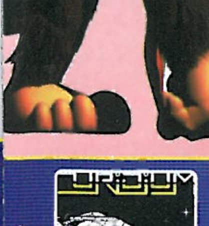


MARVEL VS CAPCOM – Los personajes de Street Fighter se enfrentan a Spiderman y sus superheroicos amigos. Un juego de lucha en 2D realmente espléndido.

Nintendo 64

Originalmente llamada Proyecto Reality, y luego Ultra 64, la Nintendo 64 fue la respuesta de la compañía a la PlayStation. Sus 64 bits le otorgan el doble de potencia, mientras que un nuevo mando de control (de nuevo revolucionario) consigue que mover a los personajes 3D sea más fácil que nunca. Desgraciadamente, su aparición tardía, la falta de juegos y el elevado costo de estos la ha mantenido bajo la ominosa sombra de la PlayStation.







Uridium, de C64, es un anticipo de los juegos de scroll lateral que vendrán.

Starglider, en el Atari ST, continúa la línea de juegos 3D con final abierto.

Gracias a F/A-18 Interceptor los simuladores de vuelo llegan al gran público.



Comienza la Guerra de las Consolas cuando llegan a las tiendas la NES y la Master System.



Algunas consolas fallidas incluyen el Konix Multisystem y el clon del Spectrum, el SAM Coupe.



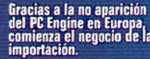
El PC Engine aparece en Japón con conversiones perfectas de las recreativas, pero nunca llega a nuestro país.



Una impresionante conversión del juego de recreativa R-Type es el canto del cisne de Spectrum y C64.



Peter Molyneux inventa Populous, y nace el genero de simuladores de dios.



Gracias a la no aparición del PC Engine en Europa, comienza el negocio de la importación.







¡Ya está aquí! Está lleno de monos con ojos enloquecidos pero, ¿superará al magnífico Banjo-Kazooie?







DONKEY KONG 64

¿Alguien tiene un plátano por ahí?

Solamente hay una cosa que no cuadra en Donkey Kong 64. ¿Quién se puede permitir ese precio astronómico?

De acuerdo, el juego incluye un Expansion Pak gratis, pero no se trata de eso. ¿Qué pasa si ya tienes uno? Vale, te lo cambian por un mando, pero lo mismo ya tienes bastantes mandos para jugar 10 años seguidos. Sony no cometería este error, probablemente no, pero tampoco verá DK64 con la calidad de imagen con la que se muestra en N64. No se trata de criticar a la consola, pero es la pura realidad.

Donkey Kong en N64 es sencillamente la mejor aventura 3D desde que apareció Mario. Es el tipo de juego que solamente Rare sería capaz de hacer y N64 es la única consola capaz de sacarle todo su jugo. Aunque cueste muchas "pelas", merece la pena hasta el último céntimo que te gastes.

BANJO-TOOIE

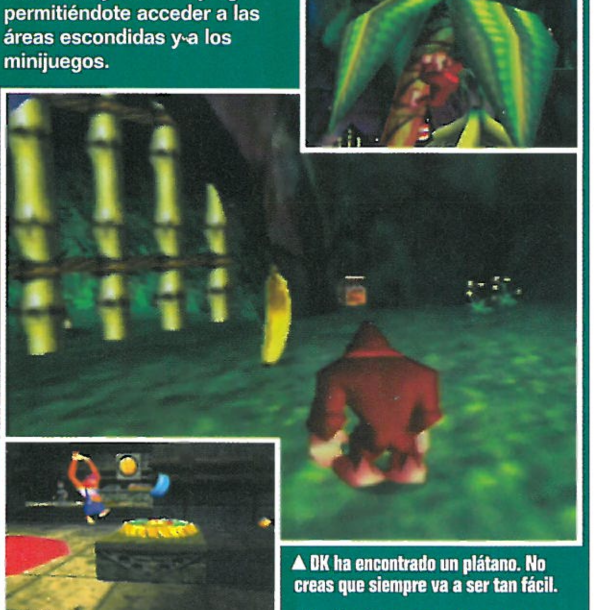
Aunque DK64 no es el legendario Banjo-Tooie de Rare (la continuación inteligentemente titulada de Banjo-Kazooie), en el fondo es muy parecido. De hecho utiliza el mismo motor, algunas de las ideas son idénticas, incluye esa cámara tan fastidiosa y muchos de los niveles temáticos son similares (el Creepy Castle de DK guarda una relación estrecha con la Mad Monster Mansion de Banjo, Angry Aztec podría ser Goby's Valley y FungiForest es Click Clock Wood con una iluminación más chula, etc.). ¡Bah! Nos importa un bledo que ambos juegos tengan cosas comunes, porque tal y como vas a descubrir, DK64 es realmente bueno.

Al igual que en cualquier juego de plataformas (aunque debes recordar que no es solamente un juego de plataformas), tu objetivo es recoger cosas. En Banjo tenías que encontrar jingos y piezas de rompecabezas; en DK64 son (respira hondo) bananas, monedas, barriles, coronas, medallas, cianotipos y mucho más. En Jungle Japes tienes un nivel de entrenamiento (aunque como es de esperar de Rare, el nivel de entrenamiento tiene mejor apariencia y se juega mejor que en las 10 horas de Croc) en el que tienes que concentrarte solamente en las bananas, tanto coloreadas como doradas. En DK, además de extender el brazo para recoger bananas, el juego incorpora muchos más objetos que tienes que conseguir.

Al igual que DK para SNES, Donkey (o Kong, como quiera que se llame este bicho con corbata que siempre cuenta con un amigo que le ayuda), cuenta en DK 64 con cuatro colegas muy simpáticos: Lanky (de ojos inquietantes, nariz roja, brazos largos), Chunky (con ojos inquietantes, sin gusto para

1 ¡BANANARAMA!

Las bananas son el objeto de tu deseo. Aparecen coloreadas o doradas y abren el juego permitiéndote acceder a las áreas escondidas y a los minijuegos.

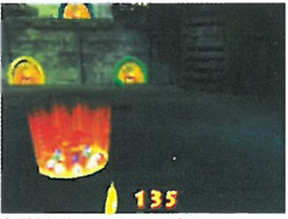


▲ DK ha encontrado un plátano. No creas que siempre va a ser tan fácil.

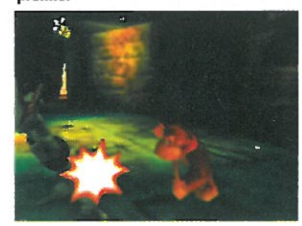
◀ Landy, el payaso con brazos largos, ¡ha encontrado una banana!



▲ Wrinky Kong aparece en este momento para ofrecer un barril repleto de consejos útiles.



▲ Diddy demuestra una de sus superpatadas. Eso merece un gran premio.



2 ¡LAS HADAS!

Hay 20 hadas Banana repartidas por el juego y cinco estupendos bonus. Para recogerlos tienes que fotografiarlas. Para comenzar su búsqueda tienes que encontrar La Isla de las Hadas...



▲ Hada buena. Este es el lugar donde tendrás que mantener tus ojos bien abiertos para encontrar la Isla de las Hadas. Date un paseo...

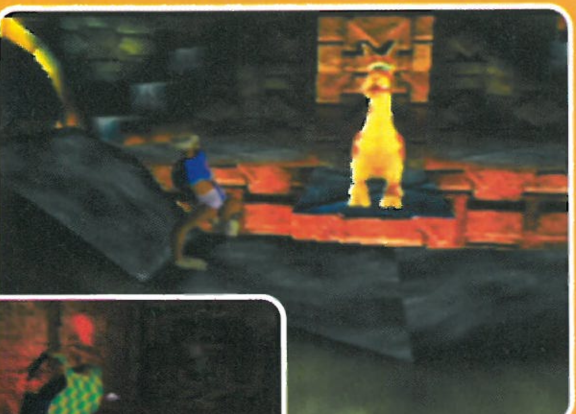
◀ ...y podrás comenzar tu tarea de fotografiar hadas. ¡Muy inteligente!

3 ¡HAZ UNAS CUANTAS MONADAS!

Hay cinco personajes y cada uno de ellos cuenta con habilidades especiales. De acuerdo, no es que sea muy original, pero te proporciona mucha experiencia en el juego ya que en cada escenario tendrás que hacer determinadas cosas que solamente uno de los monos puede llevar a cabo.



▲ Diddy demuestra sus habilidades con su mochila cohete. Es difícil de controlar, pero muy útil.



◄ Chunky es invencible sobre el "burro". De esta manera nadie podrá tocarlo. ¡Aaaarrreeeee!



vestirse, el "más fuerte"), Diddy (ya conocemos a este personaje de DKR y ahora cuenta con un propulsor, ah, y ojos inquietantes) y Tiny (de, cómo no, ojos inquietantes, nervioso, puede reducirse). Puedes divertirte con todos ellos, pero antes tienes que hacer una serie de cosas que más adelante te diremos.

¡VAYA MONOS!

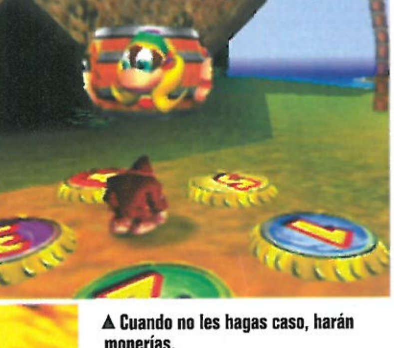
Al igual que en Jet Force Gemini, Rare te invita a jugar en el punto central desde el que puedes comenzar a descubrir personajes y volver sobre tus pasos utilizando las habilidades especiales de cada mono. Es muy útil ir descubriendo los distintos lugares para volver más tarde. Existen entradas a las que solamente Tiny puede acceder escarbando, puertas muy altas a las que solamente puede llegar Diddy pegando uno de sus saltos y minijuegos que solamente puede realizar ese tímido de brazos largos que es Lanky. DK64 aparece en todo su esplendor una vez que todos los personajes han salido a la luz (esto puede parecer en un principio muy simple, pero no lo es; hemos calculado que tardas al menos dos horas en descubrir a todos los personajes, así que prepárate). Las bananas doradas son la auténtica llave del juego y se pueden conseguir de dos formas: mediante una exploración tranquila del territorio o con los puntos que consigues con los minijuegos.

¡PLATAFORMAS!

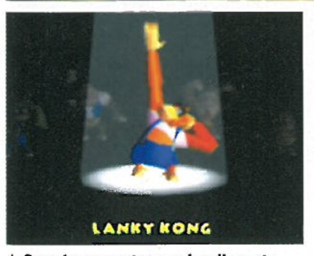
Los niveles de mera y simple exploración que te permite jugar DK64 no son ninguna novedad





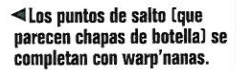


▲ Cuando no les hagas caso, harán monerías.



▲ Cuando encuentras un barril que te permite cambiar de personaje, se abre esta pantalla.





▲ Balancearse en DK64 está chupado. Solamente tienes que pulsar el botón de saltar.

◄ Los puntos de salto (que parecen chapas de botella) se completan con warp'nanas.



▲ Esta puerta te lleva al mundo del miedo y del dolor.

▼ En niveles tan extensos, te puedes encontrar todo tipo de paisajes.

▲ Lanky utiliza sus largos brazos para apartar a un par de robustos robots Kremling.

4 ¡ANIMALES MÁGICOS!

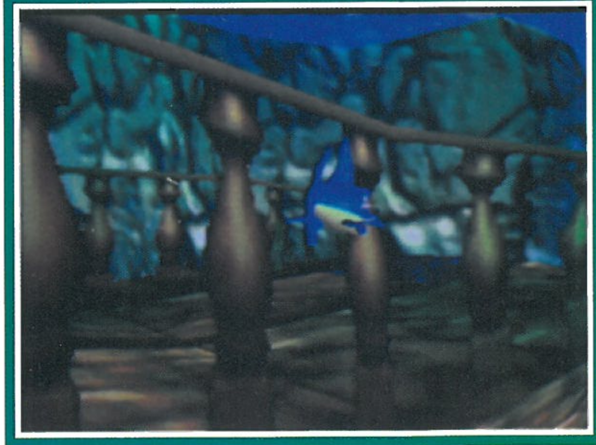
Además de todas las habilidades de nuestros personajes, estos también pueden convertirse en algunos de los animales favoritos .



▲ Podrás convertirte durante cierto tiempo en Rambi, nuestro rinoceronte favorito.

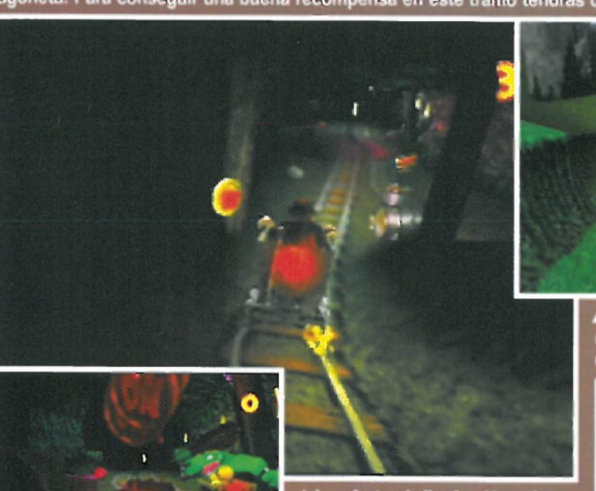


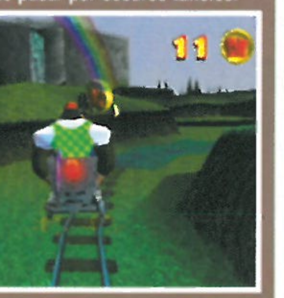
▲ También aparecen otros animales que resultan muy útiles.



5 ¿UNA VUELTA EN VAGONETA?

Es la hora de coleccionar puntos. Para ello haces un triunfal retorno al DK de SNES y te das una vuelta en vagoneta. Para conseguir una buena recompensa en este tramo tendrás que pasar por oscuros túneles.





▲ ¡Woah, woah, wooooah! Chunky va en vagoneta. ¡Recoge las monedas y evita a esos condenados Kremlings!

▲ Los efectos de iluminación en los túneles de la mina son realmente maravillosos.

◀ Es como Indiana Jones y el Templo Maldito, pero sin sombrero.



¡La llave DK! Cógela tan rápido como puedas; te será muy útil después.



▲ El arma de cacahuetes de Diddy parece una porquería, pero funciona de primera.



▲ Los mundos son muy extravagantes, tienen una apariencia muy sólida y una gran nitidez.

6 ¡MINIJUEGOS!

Carreras de morsas, vagonetas, laberintos, castores y fantasmas. Los minijuegos de DK64 son el tónico perfecto...





▲ Solamente Rare te podría proporcionar la diversión extra de los minijuegos.



▲ ¿Son moscas? No, son escarabajos. ¡A por ellos!



▲ Tiny es realmente buena en el minijuego del Scaletrix. Pon atención porque es más difícil de lo que parece.

revolucionaria; de hecho ya se había hecho en Mario, Zelda y Banjo Kazooie. Eso sí, ningún juego de Rare te va a dejar a mitad de camino. Si no te lo crees compruébalo tú mismo.

No tienes por qué darte la caminata por los escenarios aunque parezcan estar hechos para saltar, y aunque es cierto que tienes sufrir numerosas pruebas de saltos a lo largo del juego, Rare ha introducido los "barriles" (donde puedes elegir monos y habilidades), con lo cual salvas puntos y te evita comenzar desde el principio una y otra vez. Además, con esa riqueza de detalles que caracteriza a Rare, el juego no se trata únicamente de saltar, sino que también puedes volar, nadar, gatear, flotar e incluso es probable que también puedas cocinar un pastel. El juego nunca te obliga a saltar si puedes emplear otra táctica más espectacular y tampoco tienes por qué repetir la misma sección para que la aventura se desarrolle con más fluidez. Pero no nos confundamos: si hay algo que no es precisamente DK64, es corto. En OK Consolas hemos llegado a las 45 horas de juego y aún no hemos terminado.

MINIJUEGOS

El arsenal más variado y repleto de plátanos se encuentra en los minijuegos, aunque también es cierto que para conseguir todos esos bonus tienes que sudar de lo lindo, pero no te preocupes porque con todas las payasadas con las que te vas encontrando por el camino las risas están aseguradas. Encontrarás carreras de barcas estilo Wave Race, paseos en vagonetas, zancadillas, zumos de bichos e incluso han tomado de Mario la parte en la que Lanky se desliza por el túnel con un tobogán.

Más tarde el juego se vuelve aún más divertido. Te vas adentrando en las aventuras que te ofrecen los minijuegos y te encuentras con la versión original de Jetpac y Donkey Kong, el primero es un título ya clásico de Rare cuando aún se llamaban Ultimate y el segundo, DK, es el juego original desarrollado por el mismísimo Shigsy Miyamoto. Ambas son versiones completas de los juegos que aparecieron hace más de 20 años y gracias a ellos conseguirás esas monedas de Rareware y Nintendo que necesitas para acceder a la etapa principal y King K. Rool. ¡Qué buena idea! Desde luego, la incorporación de

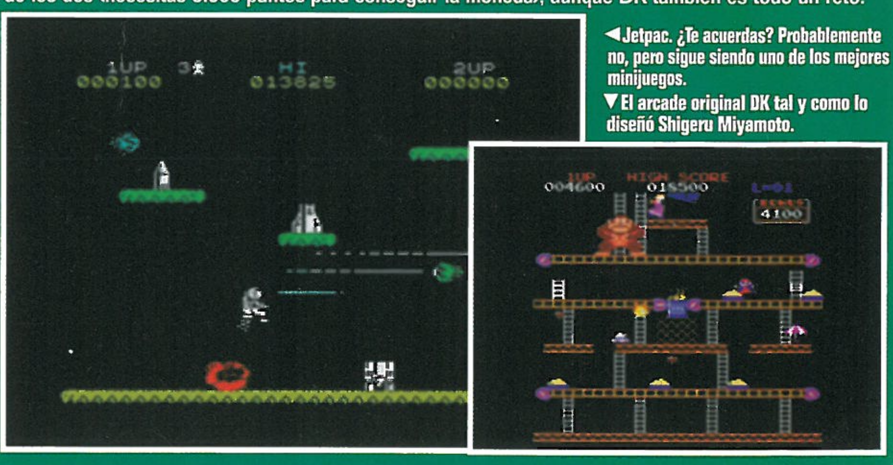
SALTOS

estos dos viejos arcades es una idea excelente (como el nivel de búnker de Goldeneye o la escena de transformación de Zelda), pero ahí no termina la historia: hay un montón de ideas igual de brillantes repartidas por todo el juego. Cada vez que piensas "¡Ah, se han olvidado de esto!", ya lo tienes ante tus ojos, como por ejemplo Warp Pads, el sucesor de Warp Cauldrons de Banjo. En cada uno de los niveles existen 10 puntos de salto que van numerados y te permiten ir de uno a otro. Una vez que has finalizado un nivel, puedes salir desde el lugar que tú elijas. Parece sencillo, pero en realidad no es tan fácil como parece, teniendo en cuenta los niveles tan extensos, que tardas horas en explorar hasta el fondo. La jugabilidad de



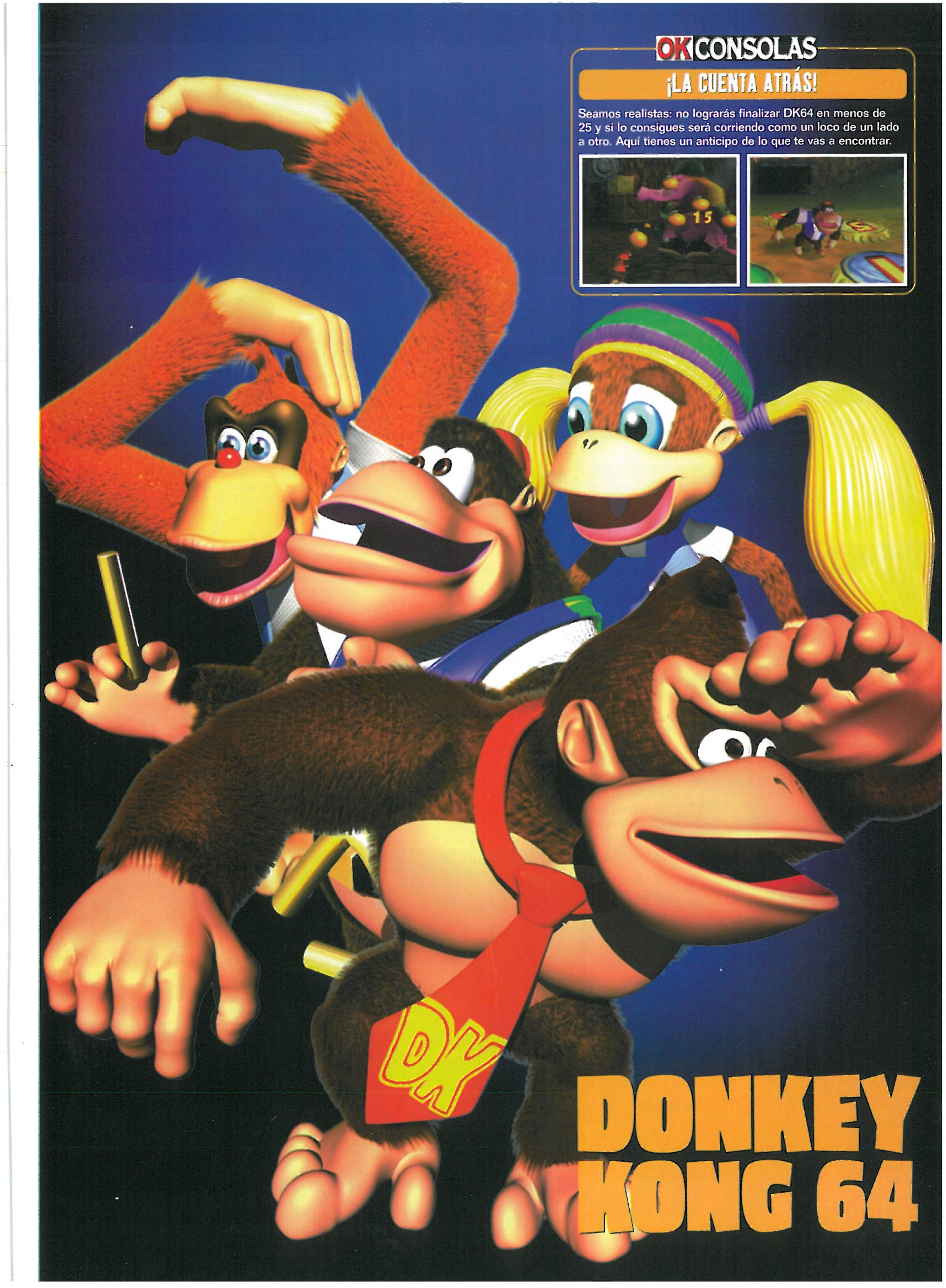
EL ARCADE ORIGINAL

¡Aquí están! Nuevamente los ataques del enemigo pondrán a prueba tu destreza. Jetpac es el más duro de los dos (necesitas 5.000 puntos para conseguir la moneda), aunque DK también es todo un reto.



◀ Jetpac. ¿Te acuerdas? Probablemente no, pero sigue siendo uno de los mejores minijuegos.

▼ El arcade original DK tal y como lo diseñó Shigeru Miyamoto.

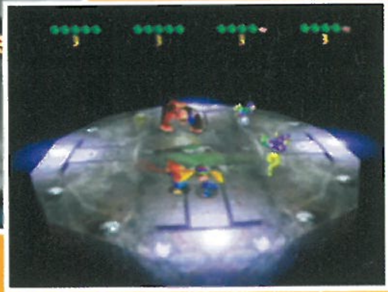


OK CONSOLAS
¡LA CUENTA ATRÁS!
Seamos realistas: no lograrás finalizar DK64 en menos de 25 y si lo consigues será corriendo como un loco de un lado a otro. Aquí tienes un anticipo de lo que te vas a encontrar.
DK
DONKEY KONG 64

OJOS MOLESTOS: MULTITUD
KREMLINGS: CUÉNTALOS
ARMAS: 1 CADA UNO
SANGRE: NO
NIVELES COMO BANJO: MULTITUD
NIVELES ORIGINALES: OOOOH, 10

¡HAZ EL MONO!

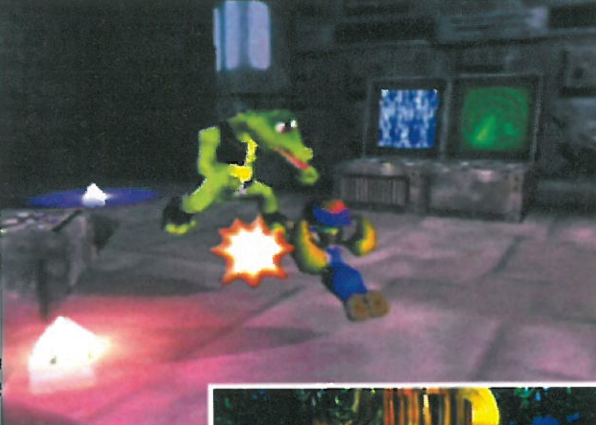
El modo multijugador está lejos de ser perfecto, pero bajo las condiciones adecuadas puede llegar a ser igual de divertido. El maravilloso "Capture" es sin duda la opción más exitosa, pero la variedad es tan amplia que puede satisfacer a todo el mundo.



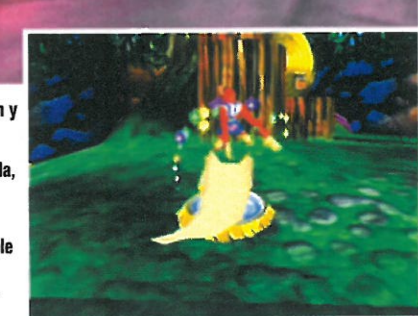
▲ Este deathmatch en modo multijugador no es demasiado emocionante, pero te ofrece algo extra para más tarde.



▲ Cada uno de tus personajes cuenta con sus propias armas, pero el más cómodo es ese soplo tan molesto de Kanky. Es una especie de pipa que dispara plumas. ¡Buajjj!



▲ Tsch, Kremlings. Llegan y roban todos tus juegos. Eso no está nada bien, pero si les das una patada, puedes deshacerte de ellos.



▶ ¡Hooolaaaaa! Lanky sale de un punto de salto. Es como un pez escurridizo.

¿Alguien ha visto mis lentillas?

▲ DK mira al suelo muy de cerca... Fíjate en los detalles de este personaje. Una calidad así no se ve todos los días.

◀ ¡Ohhh! ¿Será este el último nivel?

▲ DK aparece por una puerta y parece un poco somnoliento. Tanto recoger plátanos...

▲ Está oscuro y da miedo. Es como Castle Cary. Mmm...

▶ Ahí está Diddy con su joroba. Parece que sólo mira, pero también puede hacer un montón de cosas.

DK64 roza la perfección y los efectos de luz y sombras son de gran calidad. Esta es unas de las razones por las que el juego viene acompañado del paquete de ampliación, ya que si no lo tuviera no funcionaría.
Y entonces, ¿para qué sirven esos

GRÁFICOS

4 Mb de más? Pues bien, al igual que en Perfect Dark, DK64 no utiliza esta ampliación solamente para ejecutarse en alta resolución, ya que no es necesario, sino que se ejecuta en resolución media, como la mayoría de los juegos para N64, como Turok 2 y Shadowman (aunque para ser sinceros, tiene una apariencia tan buena como esos dos juegos), y utiliza el pak para crear los mejores efectos luminosos que jamás hayas visto. Por ejemplo, cuando te introduces en una habitación fíjate bien en las sombras que hace tu personaje cuando se mueve. Pero eso no es todo: mira boquiabierto las ráfagas de luz que se proyectan en el agua cuando nadas por el océano, o los reflejos del sol en el hielo cuando te paseas por las montañas. Incluso hay una sección en la que estás en una oscuridad total, pero rápidamente unas bolas de luz te iluminan por unos instantes el área que estás recorriendo. Rare ha sobrepasado todas las expectativas en cuanto a efectos visuales se refiere. Toda esa emoción añadida que te permite el pak está muy bien, pero ahora tendrás más enemigos y aparecerán más a menudo. Sin embargo, y al contrario de lo que ocurría en Turok 2, el juego no se ralentiza ni un segundo. El efecto que produce toda esta ráfaga de iluminación es absolutamente deslumbrante. ¡Ah! Se nos olvidaba mencionar el hecho de que puedes ver a muchos kilómetros de distancia. La bruma aparece solamente por motivos de diseño y podemos decir con toda seguridad que técnicamente DK64 es una obra maestra. Musicalmente también es muy especial, aunque la música de DK se parece mucho a la de Banjo. Pero a parte de eso hay multitud de melodías que aparecen en cualquier momento y lo mejor de todo es que el volumen aumenta dependiendo de dónde te encuentres en el juego. Gira entre los puntos del nivel y verás cómo la música cambia sin que te des cuenta.
Donde DK64 alcanza su punto

EFECTOS DE PELÍCULA

álgido es en el sonido que acompaña a los efectos especiales. Comenzó en Banjo, continuó en Jet Force y finalmente en DK64 puedes ver que Rare tiene realmente un buen sentido del humor. Escucha y ríete cuando King K. Rool se choca al principio del juego con su barco especial y da marcha atrás amenizado a la audiencia con unos sonidos del tipo "beep, beep, beep", más propios de un camión, o cuando los Kremlings, en Frantic Factory, compran un barco y luego mueren con unos aspavientos de lo más ridículos, agarrándose el corazón y llorando desconsoladamente según se van hundiendo. Es divertido incluso cuando activas a todos los personajes: si eliges a Chunky



▲ La animación de los personajes es soberbia; cada uno se distingue claramente de los otros ya que tienen sus propias características.



▲ Esas explosiones tan cómicas añaden aún más diversión. Te mueres de la risa.

DONKEY KONG 64



¡Toma! El arma de KD es una de las cosas más adictivas que jamás has visto. El RCP-90 de Goldeneye no es nada comparado con esto.



Aquí está Diddy. Corre, dispara cacahuetes y vuela.



▲ Es un tipo intrépido este Lanky, ¿verdad?



▲ Diddy dispara algunos cacahuetes con muy mala uva. Seguro que hacen mucho daño.

verás cómo sacude su cabeza apuntando a Tiny e intentando convencerte de que la elijas. ¡Es fantástico! Una vez que ya tienes a todos los personajes y has jugado un rato con cada uno, estarás perfectamente preparado para acceder al modo multijugador, donde puedes elegir a cualquiera de los cinco para combatir en una gran variedad de escenarios amigo contra amigo. Tenemos que decir que esta parte no es precisamente el plato fuerte de DK64 y al igual que en Jet Force, es necesario practicar mucho tú solo antes de que te acostumbres a los casi imperceptibles defectos del juego. En modo multijugador es realmente bueno, incluso mejor que en JFG, y el juego "Capture" a cuatro jugadores es realmente fantástico. El modo Deathmatch no es malo,

DEATHMATCH

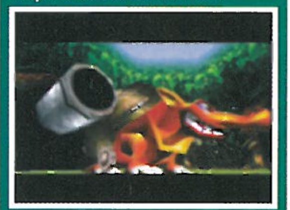
pero tampoco es no excelente, a no ser que cuentes con cuatro personas que conozcan bien el juego. La perspectiva en tercera persona significa que necesitas ser bastante experto con la cámara y con los controles, que son bastante rudos (hacia abajo - C y Z para cargar tu arma), pero la clave son las armas y la arena, en la que te puedes manejar bastante bien. Así que después de un poco de concentración en el juego, serás capaz de manejar los mandos más rápidamente. Indudablemente, los mejores juegos multijugador como Capture son los que te sitúan en una arena circular. Capture es muy simple: el reloj comienza a contar y tienes que lograr ser la última persona que sostengas la moneda DK cuando el contador marque cero. Por supuesto, cuentas para ello con armas, frutas y power-ups, así que mantener la moneda es bastante más difícil de lo que parece y el área reducida de juego está diseñada para que los desempates sean más emocionantes. Por lo tanto, incluso en modo multijugador podrás disfrutar de un juego totalmente completo. Bueno, casi, porque inevitablemente DK64 no es tan perfecto como parece. La cámara no ha mejorado desde su primera aparición en Banjo y el resultado es que a veces hay momentos en los que te pierdes un poco aunque solamente necesitas 25 horas para completar el juego por primera vez (y combatir a King K. Rool en un enfrentamiento majestuoso que no te vamos a contar ahora). Se supone que tienes que volver y encontrar los 200 plátanos (que calculamos que puede llevar al menos otras 20 horas), pero de todas formas 25 horas de juego por primera vez no parece suficiente, especialmente después de haber disfrutado de Shadowman y JFG. La sorpresa final es que serás

RECOMPENSA

recompensado por tus esfuerzos casi con toda certeza (al igual que en Banjo) con multitud de extras, un final distinto y además, sospechamos que también con alguna modalidad multijugador. Nuestra conclusión es que es tan grande el placer de jugar a DK64 que probablemente perdonarás los escasos y apenas perceptibles fallos.

9 ¡JEFAZOS!

Los jefazos en DK64 son de lo mejorcito que verás en el mundo de los juegos. Espera a ver a K Rool.





▲ ¡Mira el tamaño de esto! Bueno, no es muy difícil matarlo, pero aún así...



◀ Toma ideas de Banjo-Kazooie, pero cuando te pones a jugar ni te das cuenta.

▼ Con cinco personajes, multitud de secretos que descubrir, cantidad de minijuegos y un modo multijugador.

▶ Merece la pena comprar este juego porque probablemente sea la mejor aventura 3D de este año.

▲ DK64 es como una bocanada de aire fresco después de Rayman y Gex 3.

▲ Un rollizo Kremling se ha tropezado con algunos de esos cacahuetes.

EL PARAISO DE LAS PLATAFORMAS

Comparado con sus dos grandes rivales, ¿cómo se posiciona DK64 en una escala de tiempo de juego? Veamos la prueba de fuego...



"ES TAN ADICTIVO QUE QUERRÁS VOLVER HACIA ATRÁS Y JUGAR EL MISMO TRAMO MULTITUD DE VECES, Y CUANDO TERMINES DK64 PROBABLEMENTE NO PODRÁS REMEDIAR QUE SE TE SALTEN LAS LAGRIMAS"

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION

Inmaculada. Es nítida, original, asombrosa, apetecible y enorme. Y con unos sonidos estupendos.

JUGABILIDAD

Niveles inteligentes, controles intuitivos y multitud de sitios por explorar.

VIDA ÚTIL

Unas 25 horas para llegar al final y después otras 20 para completar el juego. También hay opciones

LO MÁS +

Hay tantas cosas buenas en DK64... el que DK haya incluido Jetpac nos ha parecido una idea brillante.



LO MÁS -

¿Podría haber sido más largo? Bueno, quizá con 45-50 horas sea suficiente, pero... No se puede decir mucho en contra de algo tan bueno.



Todo un triunfo en jugabilidad y diseño; es más de lo mismo pero Donkey Kong 64 es el mejor juego desde Goldeneye. Formidable y tentador.



Si te gusta este género...
Te encantará Banjo-Kazooie, Mario 64 y el reciente, aunque ligeramente distinto, Rocket.



¿Qué diría Mario si viera toda esta avalancha de sangre y tripas en N64? Pues es mejor que se vaya acostumbrando, porque Res Evil está decidido a quedarse.

RESIDENT EVIL 2

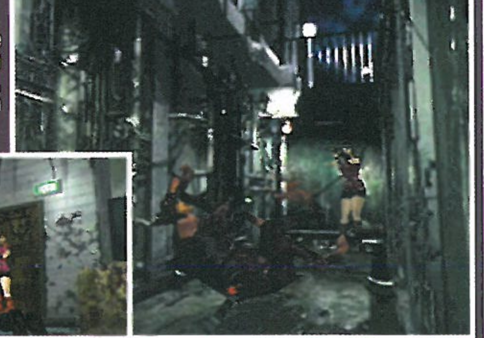


▲ Los escenarios han sobrevivido exitosamente a la conversión.



¡C-C-C-CAMBIOS!

No hay cambios drásticos, pero sí hay algunos ajustes del gore muy apropiados para jugadores delicados. Existe un libro de los horrores para que Leon y Claire se informen sobre el mundo de Res Evil y que pueden consultar siempre que quieran. Además, no hay dos partidas iguales, puesto que los objetos aparecen de forma aleatoria. ¡Así no hay forma de aburrirse!



► En N64 puedes jugar a Res Evil sin que se derrame una gota de sangre, aunque se echa de menos.



La verdad es que N64 no destaca precisamente por la crueldad de sus juegos, sino más bien por todo lo contrario. Los únicos arcades que podías conseguir para tu Nintendo estaban repletos de bondad, animalitos y hadas, pero a partir de ahora también podrás vibrar con una buena dosis de terror.
La reputación de N64 como opción para los jugadores menos maduros es bastante falsa. En su día ya demostró que podía manejar a sus anchas juegos violentos como Goldeneye y Turok, y ahora pone a tu disposición un par de títulos para adultos de lo más gore: ShadowMan y Resident Evil 2.

MULTIFORMATO

Si eres uno de esos afortunados que disponen de varias consolas entre las que se encuentra una PSX, no hace falta que te emociones. Pero si no tienes la consola de Sony, ha llegado el momento de disfrutar a tope con todos esos seres inertes y pantalones mugrientos de Resident Evil 2.

GRANDES ZOMBIS

A estas alturas ya puedes imaginarte la historia: se basa en una ciudad pequeña que tiene grandes problemas causados por unos cuantos zombis. La solución llega con unos chicos dispuestos a cargarse a cuantos zombis sea necesario, pero antes tendrán que resolver rompecabezas y ser diestros esquivando arañas. Toda esta acción se desarrolla ahora en N64 y por ello resulta mucho más dinámica. Los desarrolladores Angel Studios, que han llevado a cabo la conversión, han conseguido unas texturas en los escenarios más detalladas que nunca. Para ser más precisos, las animaciones 3D parecen estar flotando en el fondo, pero ahí permanece la magia incombustible de Capcom aportando su toque especial.



OK CONSOLAS VALORACIÓN

Nada menos que dos años han tardado en adaptar Residen Evil a la N64, pero ha merecido la pena porque el resultado es insuperable.



Si te gusta este género...

Res Evil es todo un mundo en la PSX, pero si a ti lo que te gusta es tu N64, prueba Shadowman.



Es nuevo, grande e ingenioso pero, ¿podrá la DC vencer al T-virus o por el contrario comenzará a descomponerse para terminar oliendo a podrido?









▲ Los gráficos son mucho más vivos y están más definidos que antes.

¿Y EL PC?



La versión de Dreamcast es una conversión directa de PC y, por lo tanto, además de ofrecerte una mejor apariencia del juego, también te proporciona archivos extra que, aunque no son vitales para el juego, te proporcionan más información sobre la historia.



▲ Hay algunas diferencias superficiales, pero no es nada grave.

Los propietarios de Dreamcast están de enhorabuena. ¿Cómo salir del paso después del decepcionante Blue Stinger, hasta que llegue el lanzamiento Code Veronica? Muy fácil: a alguien procedente del paraíso de los juegos se le ocurre hacer una conversión a DC de Resident Evil 2. No podría haber sido mejor. Las series de Res Evil siempre han cuidado mucho su apariencia. En el PC se sacrifica la flexibilidad que proporcionan las imágenes en 3D para crear una especie de película de terror interactiva en 2D. Por lo tanto el juego se crece en la consola, ya que ofrece unos gráficos de mejor calidad. Aunque no hay muchos cambios en la conversión, el clásico Res Evil se ha transformado en súper Resident Evil.

GRÁFICOS

Quizá Res 2 resultaba un tanto corto, pero con las rutas independientes de Leon y Claire, junto con todos los secretos que hay que revelar, ahora podrás repetir numerosas aventuras sin aburrirte. Además, los propietarios de la consola de Sega tendrán la oportunidad de familiarizarse con el Resident antes de comenzar a explorar territorios desconocidos, puesto que es muy posible que Capcom conceda su licencia a esta compañía.





OK CONSOLAS VALORACIÓN

Aunque no aprovecha al máximo la potencia de Dreamcast, se consigue la apariencia más lograda que jamás hayas visto en una consola.



Si te gusta este género...

Puedes probar el deficiente Blue Stinger, pero si te gusta la calidad espera un poco porque llega Veronica.



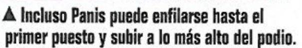
Es esencial que cada formato incluya en su lista de títulos uno de F1. Dreamcast ya tiene dos: F1 World Grand Prix y Monaco Grand Prix. ¿Cuál será el mejor?






F1 WORLD GRAND PRIX





▲ Incluso Panis puede enfilarse hasta el primer puesto y subir a lo más alto del podio.


▲ Salirte de la pista no es ninguna catástrofe, ¡hasta puede ayudarte a tomar un atajo!



Ta-ta-ta-tartamudear es una desgracia terrible, ¿verdad? Especialmente cuando el tartamudeo te lo produce un juego que debería ser tan liso como la palma de la mano.

En muchos aspectos, F1 World Grand Prix es muy, pero que muy metódico. ¡Vamos a verlo!

GRÁFICOS

Existe un gran nivel de detalle tanto dentro como fuera de la pista. Las sombras de los árboles y el brillo de tu carrocería hacen que este juego sea un verdadero placer para tu vista. Al igual que en todos los juegos de F1, desde un principio tienes que centrar toda tu atención en mantener tu coche dentro de la pista (que aunque no lo parezca, no es tarea fácil). Sin embargo, los problemas comienzan cuando mejoras tanto tu técnica que comienzas a conducir como un profesional. Mientras frenas y te deslizas por la pista no te darás mucha cuenta, pero intenta tomar una gran curva y notarás cómo la acción parece bloquearse en ciertos momentos. De hecho una décima de segundo de vibración es suficiente para alterar tu ritmo en la pista. ¿A qué velocidad ibas? ¿Deberías retomar el rumbo? ¡AAAGGGG, maldición! Te dan ganas de ir hacia el arcén y aparcar el bólido hasta que se te pase el enfado. Tenemos que decir que este fallo gráfico no arruina el juego, pero sienta tan mal como si te rayaran la carrocería del coche con una llave de muescas bien afiladas.

JUGABILIDAD

Uno de los aspectos que más nos preocupan de este juego es que bajo esa apariencia espléndida se descubre un arcade con algunas incoherencias. Por ejemplo, te puedes pasar siglos intentando perfeccionar tu técnica en las curvas, pero cuando intentas reparar los daños de tu coche descubres que realmente no es necesario. Es decir, que aunque el juego te exija una gran destreza a la hora de conducir (las curvas peligrosas son muy duras), no penaliza sin embargo a los bólidos que pierden el control y terminan



1 ¡FRENA TÍO, FRENA!

Olvídate de imitar a Hakkinen, Irvine o Schumacher, porque en este juego no se trata de apretar el acelerador a fondo, sino más bien de pegar frenazos a tiempo para evitar un derrape fatídico. Esto hace que te resulte muy difícil mantener la velocidad.


▲ Esto es lo que pasa cuando no frenas a tiempo.


▶ Es muy fácil adelantar con maniobras violentas. Divertido, pero no muy propio de la F1.

◀ Tu coche soporta daños tremendos. Incluso un desvío peligroso no hará mella en tu carrocería.

▼ En las curvas cerradas tienes que ir despacio e incluso parar porque puedes estrellarte contra la pared.




▲ El Ferrari va como la seda en las rectas.

▲ ¿Freno o acorto por la hierva? Tú verás: hay atajos en F1 World Grand Prix.

▼ Una bonita vista de repetición, pero puede existir algunos saltos en el sonido.




2 ¡USA ATAJOS!

A diferencia con otros juegos de F1, aquí podrás atajar por la hierba o, si te atreves, por la grava. En este juego puede ser la diferencia entre la victoria y la derrota.





▲ Gana una posición intentando adelantar por esa curva peligrosa.

▲ Puede que te parezca una locura, pero atravesar por la hierba puede ser una táctica inteligente.

◄Aunque no es muy deportivo que digamos, si vas el tercero plantéate abandonar la pista y pisar la grava.



▲ ¡Mira qué subtítulos! Son realmente cómicos.



▲ Una buena oportunidad para observar el nivel de detalle en todas las pistas.



> Te puedes pasar siglos intentando perfeccionar tu técnica en las curvas

atravesando la hierva o comiéndose la grava. Además, al no amenazar con dejarte fuera de juego, te anima constantemente a tomar atajos no permitidos. Dale a Hakkinen y fastidia a Schumacher, ¿por qué no? En lugar de aprender diestras maniobras, te tienes que entrenar en ese tipo de tácticas agresivas que están mal vistas incluso en los karts.

COMENTARIOS

Por otro lado F1WGP es un reflejo perfecto de los deseos de Bernie Ecclestone. Pequeños detalles, como tener cinco tipos de clima, conviven con grandes detalles, como puede ser la posibilidad de ser capaz de abrir y cerrar eventos de la temporada del 98 para empaparte bien de la experiencia F1. No escuchas sarcásticas observaciones sobre los otros corredores; en su lugar oirás una especie de voz opaca que te da consejos del tipo "¡Intenta conducir por la pista!" que se complementa con subtítulos.

LICENCIA

El mayor atractivo de F1 es que puedes elegir a tus corredores y equipos favoritos, y excepto a Jacques Villeneuve, tienes a la panda al completo. Los coches tienen las típicas capacidades y debilidades que puedes imaginar. Los Ferrari arrasan en las rectas a toda velocidad y los McLaren poseen una gran destreza en las curvas peligrosas. Por otro lado, a no ser que elijas desde el principio el nivel en el que quieres correr, comprobarás que es más fácil ganar si hay pocos coches en la pista.

A estas alturas parece que hemos comprendido lo que VideoSystem pretende con este juego. ¿Quieres un arcade F1 de tipo fantástico? Vale, pero define bien el manejo para que tu coche no suene como una manada de elefantes hambrientos cada vez que lo pones en marcha. ¿Quizá al señor le gustaría una simulación F1 completa? Muy bien, pero aprende bien a mantenerte aferrado a la pista y trata de evitar cualquier vibración de tu coche.

En F1 WGP, la reducción de velocidad producida por posibles vibraciones de tu bólido no es ningún problema (todavía es temprano para que tu Dreamcast demuestre todo su potencial) pero es decepcionante que cosas básicas como el manejo, los daño sufridos por tu bólido y las curvas peligrosas no se hayan reflejado mejor para los auténticos fans de la competición. F1 World Grand Prix es una buena puñalada para los juegos de F1, pero no se puede comparar con los arcade de Sony F1'99, que son el tipo de juego en los que Sega debería fijarse si realmente quiere que la DC prospere.

3 ¡DIVIDE LA PANTALLA EN DOS!

Hakkinen y Schumacher, ¿quieres saber quién es el mejor conductor? Prueba a dividir la pantalla de F1 WGP. Lo malo es que sólo puedes correr contra otro, y te puedes sentir un poco solo sin el resto de corredores.







▲ Al principio, cuando los dos rivales corren a toda velocidad por la pista, todo es coser y cantar. A penas hay sorpresas.

◄Oh, oh. Michael ha calculado mal en esta primera curva importante y está comiendo polvo.

4 ¿MÁS SENSIBILIDAD?

Si notas que vas lento accede a la pantalla de configuración y ajusta la sensibilidad de los mandos.



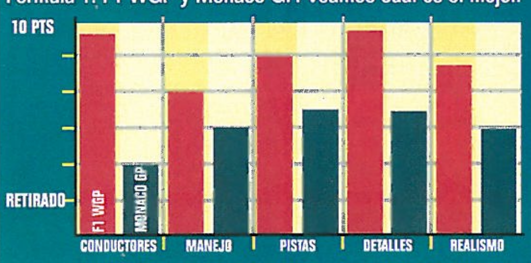
▲ Qué raro: la sensibilidad por omisión estaba en 35. ¡Venga, tío, súbela hasta 70!



▲ Aunque tengas que frenar bastante, ahora puedes conducir con mucha más sensibilidad.

DREAM RACERS...

Los propietarios de Dreamcast tienen actualmente dos juegos de Fórmula 1: F1 WGP y Monaco GP. Veamos cuál es el mejor.



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION

Esos tramos tan molestos en los que hay que reducir velocidad, echan a perder el buen dominio del vehículo. Por otro lado, tenemos buenas.

JUGABILIDAD

No es tan vibrante o complejo como esperan muchos fans de F1. El grado de manejabilidad por omisión no es precisamente rápido.

VIDA ÚTIL

Dieciséis trayectos y una modalidad de Campeonato, más los eventos de la temporada del 98, te mantendrán ocupado durante un buen rato.

LO MÁS +

Adelantar a un rival por fuera y coger bien la siguiente curva es pura magia.



LO MÁS -

Te atrancas en un obstáculo y vuelves a tu garaje. Es realista, pero frustrante.



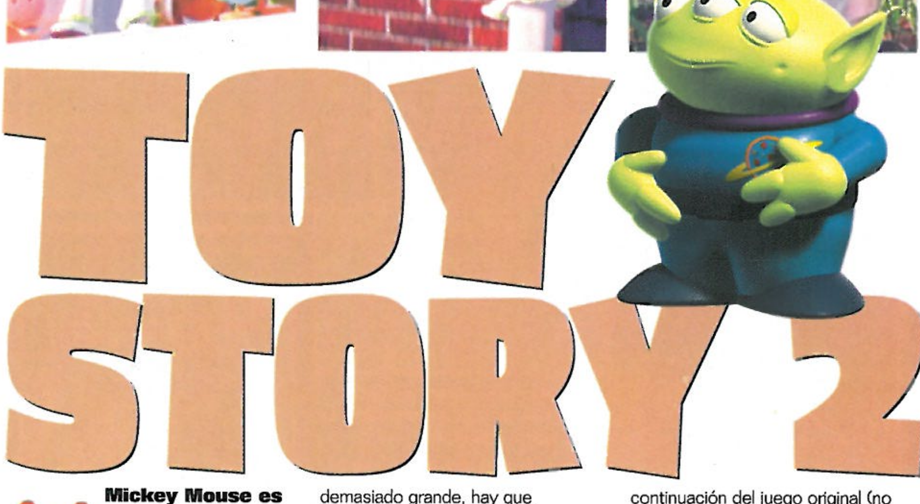
Es un juego de F1 con muy buena pinta, pero que falla en lo que se refiere a un manejo suave y la velocidad que esperan los fans. De todas formas es mucho mejor que Monaco GP.



Si te gusta este género...
Probablemente te gustará algo con un estilo más arcade como Rally 2 o Speed Devils, de Sega.



No podrás conseguir un Woody, pero seguro que puedes conseguir un Buzz, un Buzz Lightyear, claro. Sí, ¡la diversión vuelve a la pantalla de tu consola a la vez que a la del cine!



TOY STORY 2





▲ Buzz representa todo lo que América es hoy: barata, novedosa y de plástico.



▲ Este chico siente esa curiosa sensación avanzando por el cemento fresco.

Mickey Mouse es un elemento americano, un símbolo de inocencia, maravilla y magia. Quizá. Pero en realidad sólo es un ratón grande. Y los ratones están clasificados como parásitos. Transmiten enfermedades. Se escurren a través de agujeros sucios y resquicios en nuestras casas mientras echan a perder los cimientos. Se sienten atraídos por la suciedad y las migajas que no limpiamos, de las que se alimentan y crecen hasta que estos parásitos se convierten en una plaga y, antes de que su presencia se haga demasiado grande, hay que matarlos. De todas formas, la compañía Disney ha tenido un increíble éxito. Es enorme. Es una empresa gigantesca y todo el mundo la quiere, ¿verdad? Todo el mundo quiere a Disney. Incluso aunque no les gusten las barbas y protesten si das a uno de sus juegos una puntuación relativamente baja. Por otra parte tienes que entenderlo: son poderosos y no cometen errores.

EL CONCEPTO

Como te habrás imaginado, Toy Story 2, basado en la película que acaba de estrenarse, es la continuación del juego original (no hay sorpresas de momento). A parte de regalos que vienen con los menús infantiles en establecimientos de comida rápida y juguetes, un juego de ordenador es parte del aparato del marketing. El juego de Tarzán del año pasado era bastante pobre y poco imaginativo, pero Toy Story 2 es algo mucho más respetable. Hace todo lo que algo basado en una película debe hacer: imitar la atmósfera de la película mientras resulta entretenido e interesante, y lo hace extremadamente bien.

LíMITE

Con la excepción de Goldeneye, los

1 ¡MÁS QUE UN JUGUETE!

A pesar de ser sólo un juguete, Buzz es un tipo duro. Además de estar bendecido con una gran capacidad para los saltos, puede trepar por escobas, moverse por entre clavos y destruir a los juguetes malvados con su láser. Menudo héroe.

Me acaban de hacer la ortodoncia. ¿Se nota?

▲ Para usar el láser de Buzz, activas esta perspectiva en primera persona. También puedes usar una opción para apuntar automáticamente.

▶ No hay mesa lo bastante alta para Buzz, especialmente si hay una escoba por la que trepar.

◀ Buzz nos muestra que realmente es todo un escalador.

▼ Abrir las alas en el aire te ayuda en los saltos.

▲ Un bonito toque, ¡puedes hacer que se refleje la cara de Buzz en el visor!

▼ Cuando completes un nivel, serás recompensado con un fragmento de la película...

Bonus Movie Awarded

DESARROLLADOR: DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
TELÉFONO: 91 384 68 80
JUGADORES: 1
CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: DUAL SHOCK
OTROS FORMATOS: N64, PC, GBC

TOY STORY 2

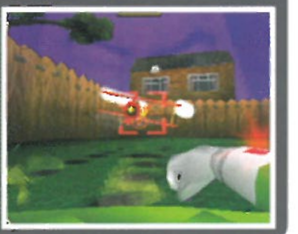
2 ¡TENEMOS JUGUETES, TENEMOS DIVERSIÓN!

El objetivo de los primeros niveles es recoger monedas de Pizza Planet con las que se nos recompensa al completar diversas tareas. Sólo cuando las recojas todas podrás continuar en el juego.



▲ Los puzzles no son demasiado difíciles; aquí tienes que mezclar pintura para conseguir otra moneda. ¡Sí!

▲ En cada nivel desafías a este coche a una carrera. Gánale y conseguirás una moneda.



► Este es un nivel con un jefe: tú contra un avión de juguete.



▲ Igual que en cualquier juego de plataformas, caerse en el momento equivocado puede ser realmente molesto.



▲ El viejo truco del pato hinchable. Sí, ese viejo truco otra vez.



juegos diseñados a partir de películas suelen resultar poco ambiciosos y, a este respecto, Toy Story 2 ha seguido esta línea y ha jugado sobre seguro. No es una experiencia interactiva de las que rompen moldes, es un tipo familiar de desafío de plataformas 3D para niños muy en el estilo de 40 Winks, Tonic Trouble y Rayman 2.
Pero si nos mantenemos en lo que hemos probado y visto, puede decirse que han invertido sus energías en dotar a todo el proyecto de la magia de Toy Story, de forma que la experiencia total merezca mucho más la pena.

Aunque la mayoría de los personajes de Disney no valen nada, Buzz Lightyear sí merece la pena; tener la oportunidad de gritar "Hasta el infinito y más allá" y abrir sus alas de plástico es algo bienvenido. Y es a Buzz a quien deberás conducir por entre los peligros del mundo real para rescatar a su amigo Woody, que ha sido secuestrado por alguien muy desagradable.

INFLUENCIAS

Muchos juegos como Army Men y Toy Commander se han visto influidos por el mundo de Toy Story y ahora Disney tiene la oportunidad de explotar su universo para mejorar el juego de su propio producto. Cada nivel tiene diversos desafíos que incluyen recoger monedas, encontrar juguetes o luchar contra jefes para recoger monedas de Pizza Planet, que nos abrirán nuevas áreas. No hay nada demasiado nuevo aquí, pero son los pequeños toques de innovación lo que hacen que todo merezca la pena, como utilizar un pato inflable para recoger una de las monedas o usar una cuerda para tender la ropa como una pista para deslizarse. No es nada para calentarse la cabeza, pero hace que lo que es un juego bastante lineal sea divertido y sorprendente. Y es Toy Story, lo que es genial. Eres Buzz Lightyear y es como si realmente fueses un pequeño muñeco que lucha contra otros muñecos. Cada nivel comienza con un vídeo de la película, continuamente tienes que interaccionar con otros personajes de la película y Buzz te va motivando con palabras de ánimo. ¡Es divertido! ¡Es la película! ¡Nos gusta!

ESPERA UN MOMENTO...

Desgraciadamente, a pesar de su calidad, el juego adolece de los mismos problemas que sufre la mayoría de los juegos 3D. Incluso aunque hay una opción para controlar la cámara tú mismo o hacer que te siga, ninguna opción es particularmente útil. Además, ¡hay algunos enemigos que se materializan en el aire! Finalmente, al ser Buzz tan pequeño, es difícil hacerse una idea de dónde está en el aire cuando salta.

> "Disney, sin hacer grandes sacrificios, ha conseguido dotar a todo el proyecto con algo de la magia de Toy Story"

3 JUGUETES MALOS S.A.

Te habrás imaginado que la existencia de un juguete era de risa, pero te equivocas. Habitan un mundo donde los objetos de todos los días representan peligros para su vida y parece que todos intentan pillarte, desde cometas hasta transformes. Es muy peligroso.





▲ Buzz se enfrenta al mortífero equipo industrial de una zona de construcción para ayudar a unos cuantos trabajadores necesitados.

◄ Cuidado con los juguetes malos, porque son muy malos y si les dejas te harán pupita.

4 ¡NO ESTÁS SOLO!

Como dice la letra de una famosa canción, "no estás soooooolaaaaaa" y tiene razón. Algunos amigos como el Señor Patata, te ayudarán.



▲ ¡Eh!, eso es de Woody. En cuanto desaparece, Buzz intenta aprovecharse.



▲ ¡Ajá!, la parejita compuesta por el señor y la señora Patata.

LOCOS POR LOS JUGUETES...

Toy Story 2 es una aventura 3D adecuada y divertida pero, ¿cómo queda al compararse con ISS Pro Evolution y Quake 3 Arena?



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACIÓN
Muy bien hecho, desde luego. Las sencillas opciones y los increíbles vídeos no se ven acompañados por unos excelentes gráficos.

JUGABILIDAD
Está bastante visto, pero tiene los suficientes toques de brillantez como para que resulte atractivo.

VIDA ÚTIL
Hay 15 niveles en el juego y, aunque no son demasiado complicados, hay suficiente para mantenerte entretenido.

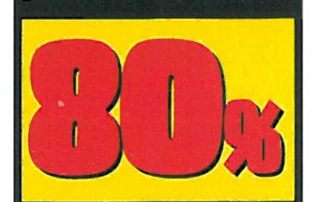
LO MÁS +
Las escenas de la película. Aunque es un truco barato, es una maravilla ver los juguetes en la vida real. Mejor que cualquier vídeo.



LO MÁS -
La cámara: demasiado móvil cuando está activa, demasiado estática en el modo pasivo.



Ser un producto de Toy Story consigue convertir este juego normalito en un buen título que gustará.



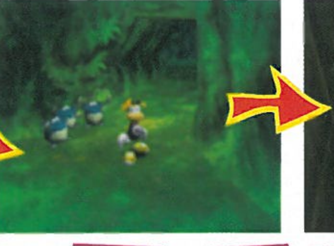
Si te gusta éste género...
Prueba otras aventuras de plataformas 3D. Mario 64, Toy Commander y Army Men ofrecen desafíos similares.

DATOS ▶ FORMATO: NINTENDO 64 DISTRIBUIDOR: UBI SOFT TELÉFONO: 93 544 15 00 PRECIO: CONSULTAR JUGADORES: 1 DESARROLLADOR: UBI SOFT OTROS FORMATOS: PC, DC



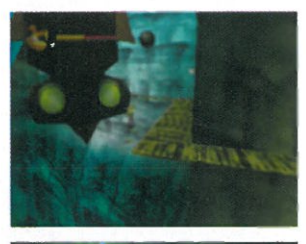
Nuestro héroe no tiene ni brazos ni piernas, pero eso no le impide luchar duro para ocupar un puesto en el panteón de los grandes de los juegos de plataformas. ¿Lo logrará?






RAYMAN 2



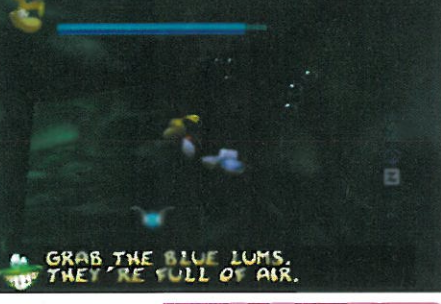





El Rayman original era un juego de plataformas 3D para PlayStation de gran dificultad, en el que te las tenías que ver con unos gráficos enloquecedores y en el que además necesitabas una gran precisión en los saltos. Pues bien, chavalote, agárrate fuerte porque la versión 3D es incluso más dura que su predecesora.
No importa lo mucho que te apetezca tomarte tu tiempo para admirar los maravillosos paisajes que aparecen en tu pantalla (mucho más espectaculares con un Expansion Pak), porque en este juego no podrás tomarte un respiro y mucho menos explorar el entorno. Las plataformas que desaparecen y las secciones de salto te obligan a ir a toda pastilla a través de los niveles, sufrirás tantas muertes injustas que querrás dar de puñetazos a la consola.

MUY DURO

Pero si eres un chico paciente y continúas con el juego, te recomendamos que pruebes el nivel de máxima dificultad. No es Mario 64, pero tiene muchos puntos que están esperando a que los descubras detrás de esta desesperada sección de salto.
En Rayman 2 tienes que comerte mucho más el coco para descubrir lo mismo que en otros títulos mejor diseñados. Habrá quien odie profundamente este juego por esa tremenda falta de imaginación y por esas plataformas tan complicadas, pero si eres de los que piensan que para completar un juego de plataformas hace falta algo más que tiempo, esta puede ser tu oportunidad para pasarlo en grande



CON CLASE

Rayman 2 incluye algunos puntazos que bien merecen un aplauso. Por ejemplo, te reirás cuando nuestro héroe desmembrado aspire aire detrás de la ballena y en unas cuantas secciones extrañas en las que tienes que tomar el control de un cohete al más puro estilo rodeo.

EN RESUMEN

PRESENTACIÓN
Gran colorido y nivel de detalle, especialmente en alta resolución. Solo necesitas más tiempo para admirarlo como se merece

JUGABILIDAD
Dependiendo de tu gusto personal y de la paciencia de la que dispongas puede ser inmensamente duro o por el contrario, todo un reto.

VIDA ÚTIL
Hay mucho que hacer en este juego, aunque la inmensa mayoría tendrá suficiente con completarlo una sola vez.

LO MÁS +
Observar detalladamente los magníficos gráficos. Algunos de los objetos y edificios son impresionantes



LO MÁS -
Secciones como la del balanceo entre anillas. Tienes que calcular el tiempo escrupulosamente.



Lejos de ser un clásico, este juego no pertenece al grupo de los fáciles, y para algunos jugadores puede resultar un auténtico reto

79%

Si te gusta este género...
Hay multitud de juegos de plataformas para N64. Prueba Mario 64, Banjo-Kazooie o Rocket.

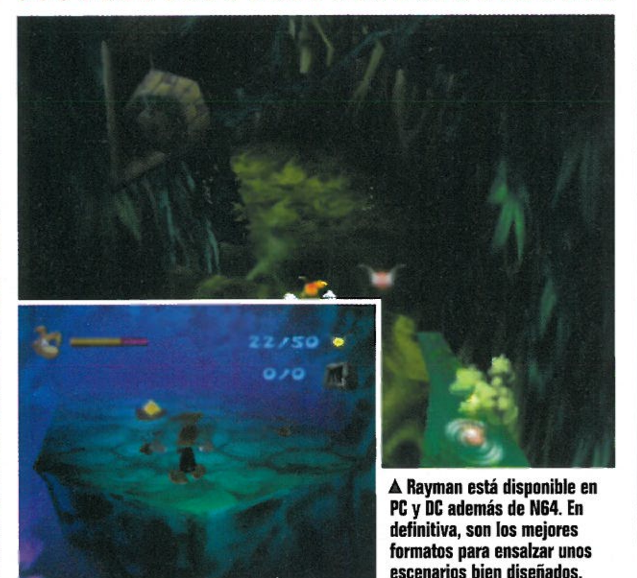
1 ¡MONSTRUOSIDADES!

El mundo de Rayman es totalmente surrealista (no es de extrañar puesto que viene de Francia), así que prepárate para contemplar a las bestias más asombrosas mientras disfrutas del viaje.




▲ Aquí huele a pescado podrido, ¡abandónate a la aventura!

◀ Nuestro héroe se enfrenta al demonio de este mundo maravilloso y extraño.



▲ Rayman está disponible en PC y DC además de N64. En definitiva, son los mejores formatos para ensalzar unos escenarios bien diseñados.

2 ¡BALANCÉATE!

Intentar agarrar un anillo púrpura y balancearte hasta el próximo es una de las pruebas más molestas del juego.



▲ Hace lo posible para intentar ser diferente e ingenioso.



▲ El juego ya es suficientemente duro sin los saltos

Domina la TECNOLOGÍA con T3

T3 Es el mejor escaparate de la última tecnología y diseño de consumo
T3 Analiza las funcionalidades más interesantes de cada producto
T3 Investiga a fondo cada novedad aparecida en el mercado, descartando aquellas que no cumplen nuestros niveles de calidad, innovación, prestaciones o excelencia en diseño



HI-FI • Televisión • DVD
Vídeo y fotografía digital
Ordenadores • Internet
Telefonía móvil • Tecnología espacial
¡Y mucho más!

¡Reserva ya tu ejemplar! o te arrepentirás



C/ Medea, 4 - 5ª Planta (Edificio ECU)
Tno.: (91) 754 32 88 Fax: (91) 754 18 58
email: t3@lar.es



El monarca todopoderoso de los juegos automovilísticos vuelve a la carga tras un merecido descanso. Se llama Gran Turismo 2, pero podía haberse llamado perfectamente Gran Turismo 10.







GRAN TURISMO 2

Bueno, bueno. De nuevo nos encontramos ante "el juego más esperado de todos los tiempos" y, una vez más, "la espera ha merecido la pena".

Gran Turismo, probablemente el juego de PlayStation más vendido de todos los tiempos (hay división de opiniones acerca de si ha sido éste, Final Fantasy 7 o Resident Evil 2), ha recibido un tratamiento completo de chapa y pintura, y ha vuelto a nosotros con un flamante "2" pegado a la espalda. Y sí, el trabajo ha sido excelente.

Sin embargo, después de pasar muchas horas jugando en la sala de pruebas hemos advertido algo: la gente pasaba junto a nosotros, nos veía jugar como posesos, miraba a la pantalla y decía "¿Eso no es GT2? (pausa) Parece igual que el primero, ¿verdad?". Así que nos hemos tenido que plantear una pregunta: ¿qué parte de este titánico esfuerzo de producción se ha empleado en hacer esta segunda entrega "mejor" y qué parte en hacerla simplemente mucho "mayor"?

GRANDE

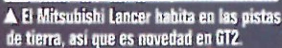
¿Qué preferirías? ¿Mejor o mayor? ¿Un montadito del mejor jamón ibérico pata negra que jamás hayas probado o una barra de pan del tamaño de un autobús rellena de mortadela con aceitunas? Es una dura elección y, afortunadamente, la mayoría de las veces las continuaciones de juegos cumplen ambas promesas. La mala noticia es que, a pesar de todo el esfuerzo, en este caso sólo hemos podido apreciar una de ellas: GT2 hace que el gigantesco GT parezca enano por comparación, pero en realidad no es apreciablemente mejor. Hablamos en términos generales, probando cada coche en cada circuito, seleccionando cada una de la tonelada de opciones disponibles. Lo que empezó como una excursión casual a través de las maravillas de GT2 pronto se convirtió en una intensa búsqueda de algo que sea significativamente distinto del primer juego.

Replay
®Jaguar XJ220 GT Race Car

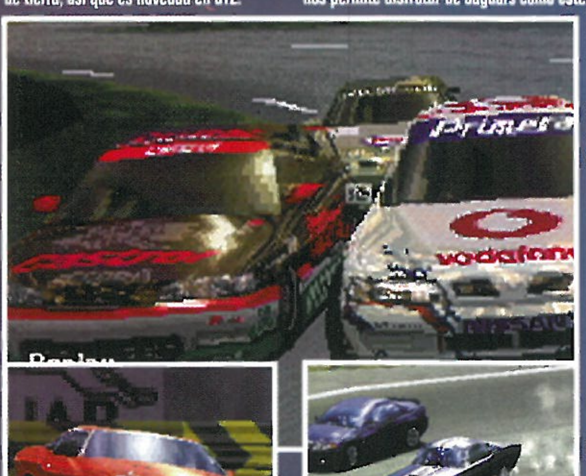
1 LOS COCHES

Mientras que otros juegos ofrecen apenas 10 coches de los que competir, Gran Turismo 2 se descuelga con nada menos que 1.000 vehículos diferentes. Una vez más nos encontraremos ante cientos de modelos japoneses desconocidos, pero en esta ocasión también podremos disfrutar de los coches del viejo continente.




▲ El Mitsubishi Lancer habita en las pistas de tierra, así que es novedad en GT2.

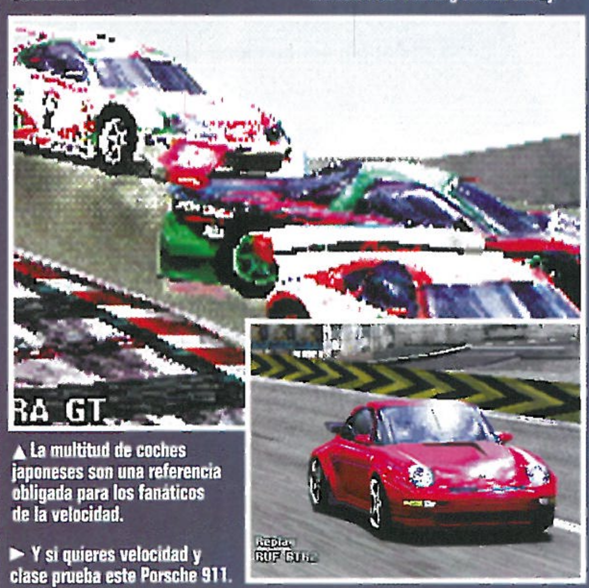

▲ La mayor presencia de coches europeos nos permite disfrutar de Jaguars como éste.



▲ Los coches americanos son muy divertidos.

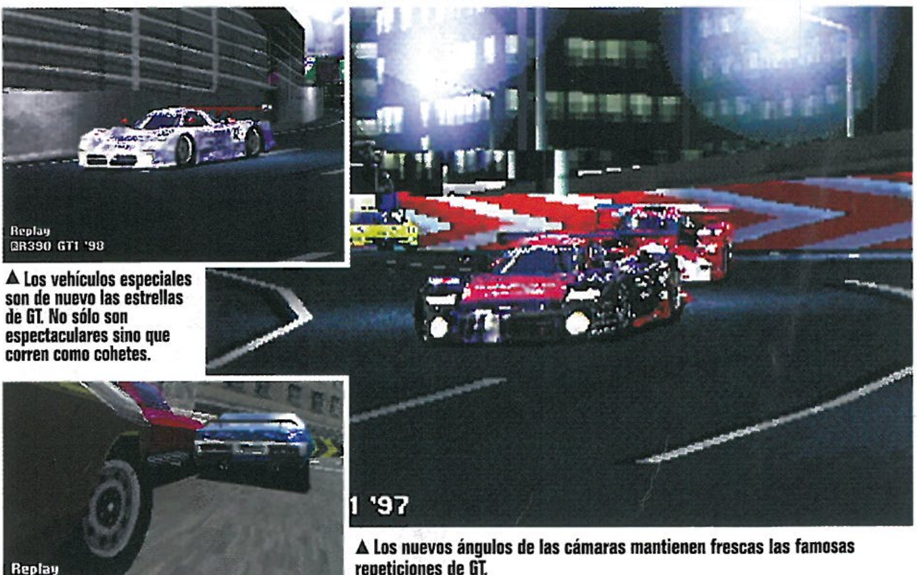


▲ Emula las andanzas de Steve McQueen con este Ford Mustang edición Shelby.



▲ La multitud de coches japoneses son una referencia obligada para los fanáticos de la velocidad.

► Y si quieres velocidad y clase prueba este Porsche 911.



▲ Los vehículos especiales son de nuevo las estrellas de GT. No sólo son espectaculares sino que corren como cohetes.

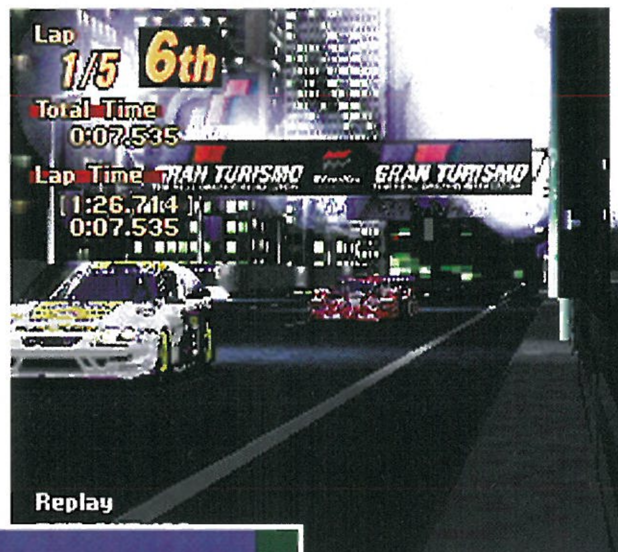
▲ Los nuevos ángulos de las cámaras mantienen frescas las famosas repeticiones de GT.

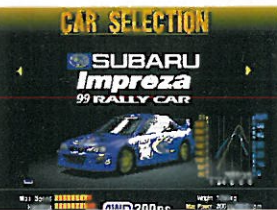


▲ Si quieres probar de verdad tus habilidades corre contra coches idénticos.



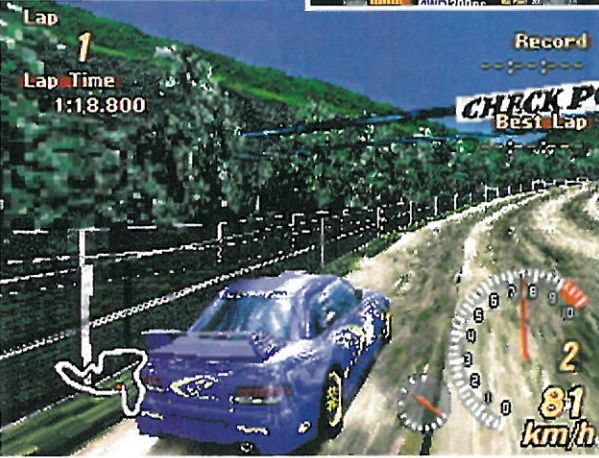
▲ Siempre empiezas el último de la fila. No parece muy justo, ¿verdad?





◀ ¿Recuerdas la primera vez que viste GT? Desgraciadamente GT2 no te sorprenderá del mismo modo.

▼ La última vez que viste este coche estabas dando botes en Colin McRae Rally.



Replay
Vector M12

MÁS POTENCIA

La compañía Polyphony Digital, los genios que han programado GT, nos ha explicado que han utilizado un 25% más de la potencia de la PlayStation en GT2. Sin embargo, en vez de usar esta potencia extra para aumentar la resolución de la pantalla o quizá para poner más coches en pista, han hecho que el comportamiento de los cinco coches controlados por la consola sea "más realista". Y eso es todo. Por supuesto, ellos afirmarán que han introducido todo tipo de mejoras en el control, texturas de más calidad y otras estupendas (que lo son) novedades, pero en nuestra opinión si no puedes verlas en la pantalla o sentirlas en las manos entonces puedes cogerlas todas juntas y tirarlas a la basura.

ADELANTO

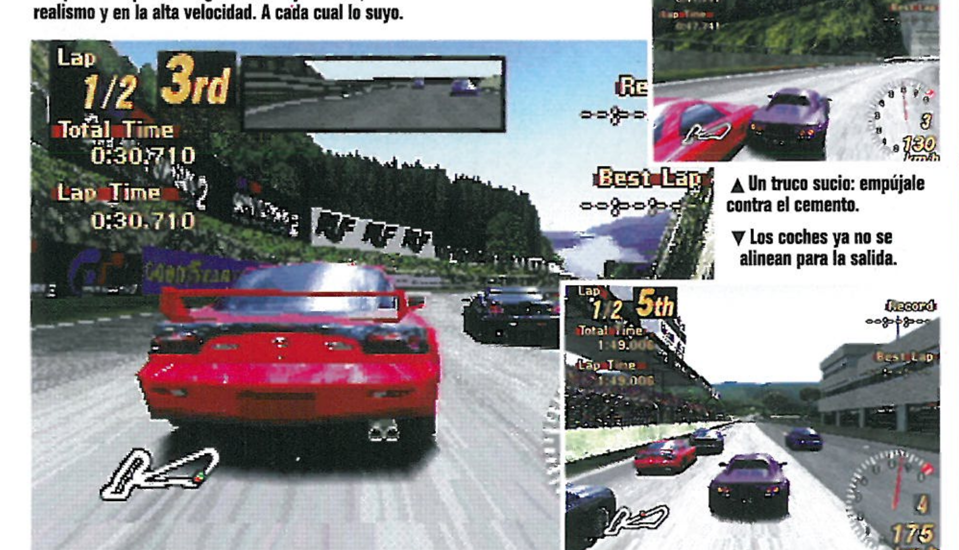
Quizá el principal problema sea que GT se adelantó demasiado a su tiempo. Algunos rivales, como Ridge Racer Type 4, llegaron a igualarle, pero lo cierto es que a nuestra vieja y querida PlayStation no le queda potencia suficiente como para llevar a GT2 al siguiente paso evolutivo.
Entonces, ¿qué es lo que te dan por tu dinero? Pues dos discos (uno para el modo Arcade y otro para el Gran Turismo), 1.000 coches y un total de 28 circuitos. El impresionante repertorio de coches está compuesto por más de 600 vehículos reales y más de 300 variaciones inventadas por los diseñadores del juego. No se trata de las habituales fantasías futuristas aerodeslizantes, sino "modelos de competición" razonables y absolutamente creíbles de coches existentes, todos ellos aprobados por las compañías fabricantes de cada vehículo. No debes perderte, por ejemplo, una versión mejorada y más potente del New Beetle de Volkswagen. Espectacular.
Los 28 circuitos son versiones muy correctas de los diseños habituales en estos casos. Algunos son largos, otros cortos, algunos tienen muchas curvas, otros no. Algunos están reservados como circuitos de pruebas o para ciertas competiciones, mientras que otros son pistas de tierra para rallies totalmente nuevas y completamente fuera del estilo esperado en GT, y estas últimas son probablemente el apartado más interesante y original de GT2.

COMPLETO

Las secciones de rally son fantásticas, y ofrecen una experiencia totalmente nueva en GT. Lo que pasa es que después de jugar a V-Rally 2, Colin MacRae y



▼ Se pueden apreciar ciertos toques a lo Ridge Racer, pero mientras que Ridge se complacía en parecer algo futurista y alocado, GT sustenta su fuerza en el realismo y en la alta velocidad. A cada cual lo suyo.

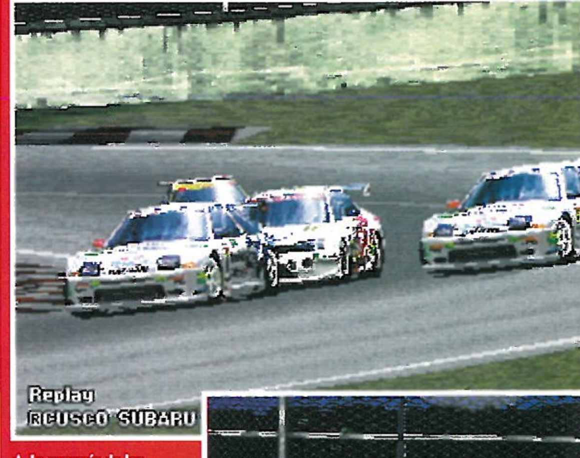


▲ Un truco sucio: empújale contra el cemento.

▼ Los coches ya no se alinean para la salida.

2 LOS CIRCUITOS

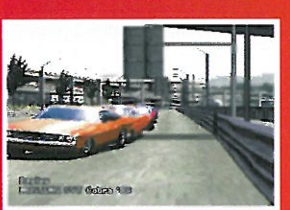
¿Para qué servirían todos esos fantásticos coches si no tienes algún sitio donde correr con ellos? GT2 ofrece más del doble de asfalto con su 28 flamantes pistas que cubren una gran variedad de temas y que están diseñadas para probar tu habilidad con todas las clases de coches incluidas. Todas tienen más o menos la misma longitud que los circuitos originales de GT, y algunas incluso parecen bastante similares. Afortunadamente la variedad hace acto de presencia a través de circuitos urbanos y pistas de tierra diseñadas para las pruebas de rally.



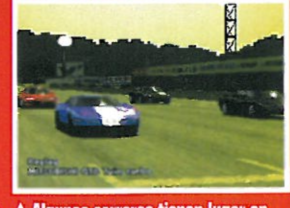
▲ La mayoría de los circuitos tienen el diseño familiar del juego anterior, con amplias curvas que piden a gritos que derrapes por ellas.



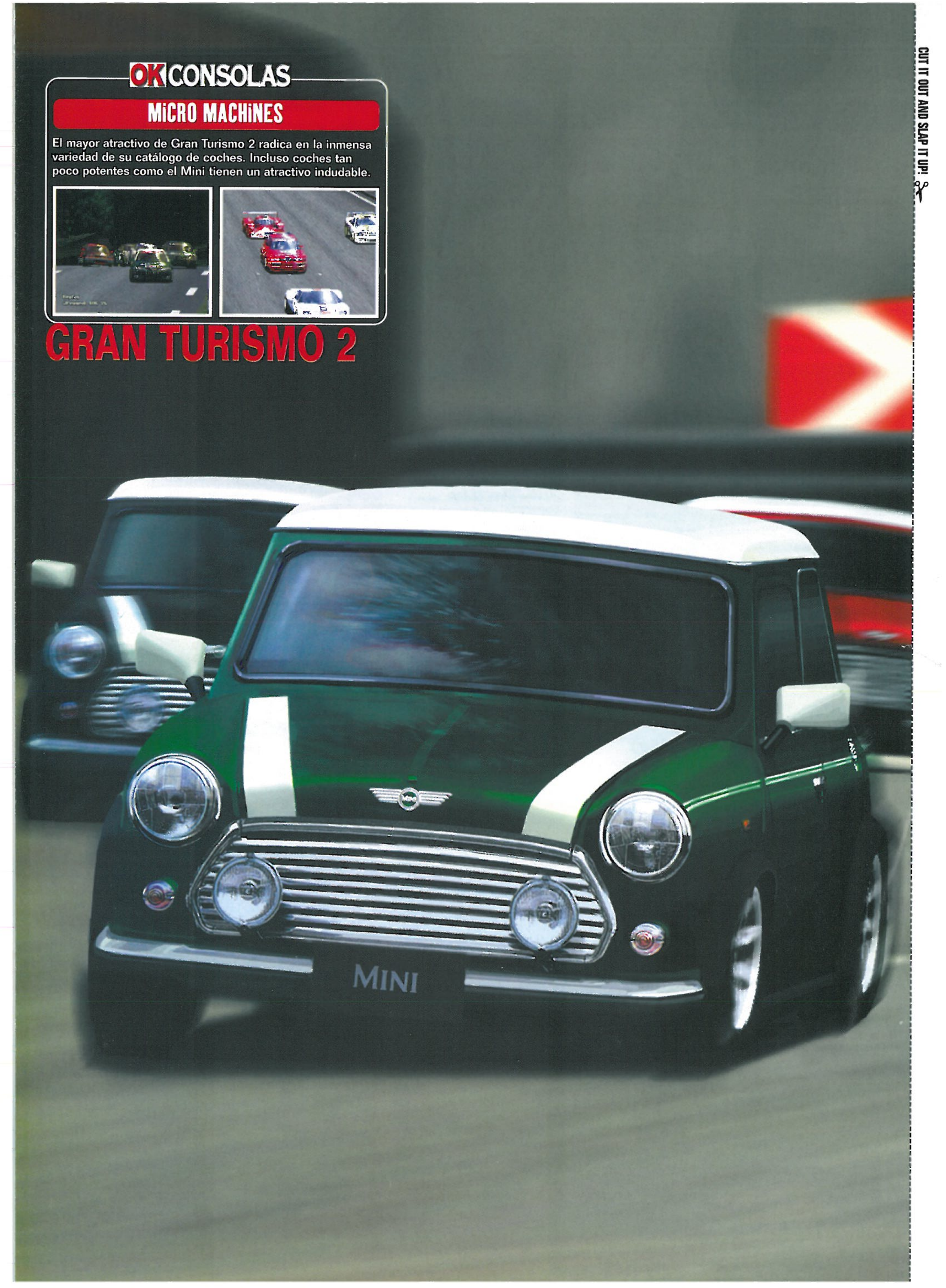
▲ Los circuitos urbanos nocturnos son el escenario ideal para lucir los coches más espectaculares y para contemplar unos soberbios efectos luminosos.



▲ Los nuevos circuitos de estilo urbano son una interesante novedad. Realmente tienes la sensación de que conduces por calles valladas.



▲ Algunas carreras tienen lugar en extrañas condiciones luminosas, como esta carrera a la dorada luz del atardecer.


OK CONSOLAS
MICRO MACHINES
El mayor atractivo de Gran Turismo 2 radica en la inmensa variedad de su catálogo de coches. Incluso coches tan poco potentes como el Mini tienen un atractivo indudable.
GRAN TURISMO 2
MINI
CUT IT OUT AND SLAP IT UP!



4 3 EXÁMENES

Una vez más se han incluido montones de exámenes de conducción. Algunos son los mismos que en GT, así que si insertas tu tarjeta de memoria de GT obtendrás un aprobado instantáneo.



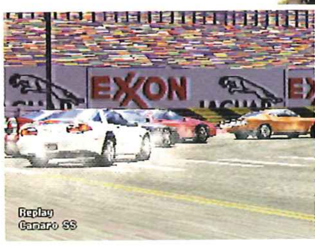
▲ No te despegues de la línea y obtendrás un calificación elevada.



▲ ¿Qué esperanza tienes en la competición si no consigues pasar los exámenes?

COURSE SELECTION
2. Midfield Raceway
TOTAL LENGTH 3550m
STRAIGHT LENGTH 927m
FASTEST LAP

▼ Una vez más los efectos de humo abusan de la potencia del juego haciéndolo un poco más lento. Aun así son soberbios.





▲ Esta carrera de coches europeos es de lo mejor de GT2. Se acabaron los desconocidos modelos japoneses.



> “En conjunto el juego tiene un aspecto, una jugabilidad y un sonido muy similares a los del primer juego”

similares ya no suponen ninguna novedad. Además representan sólo una pequeña porción del lote de GT2: 6 circuitos y apenas un puñado de pruebas. En conjunto el juego tiene un aspecto, una jugabilidad y un sonido muy similares a los del primer juego. Si acaso, algunos de los circuitos parecen un poco menos definidos que en la versión original. El acabado de los coches es soberbio (especialmente en las repeticiones, que alcanzan la categoría de legendarias) y el control es tan preciso como siempre, destacando especialmente la enorme variedad de tipos de manejo que ofrece el inmenso repertorio de coches (desde los pequeños minis hasta los poderosos "monstruos" de 12 cilindros). Es de agradecer la Introducción de fabricantes como Jaguar, BMW, Porsche, Mercedes o Lotus, porque le dan al juego un carácter algo más "europeo". Por supuesto que los Calsonic R33 Skyline o los Mitsubishi Pajero Mini siguen ahí para los especialistas de extremo oriente, pero ahora también te puedes meter en un territorio bastante más familiar, como el BMW 528 o el Jaguar XK8.

EL RESULTADO

Entonces, ¿es de verdad GT2 mejor que el GT original? La respuesta es "en realidad no". Si has jugado a GT hasta despellejarte los dedos, posees todos los coches y has personalizado cada uno de ellos hasta rozar la perfección mecánica, entonces te entusiasmará el inmenso campo de posibilidades que te ofrece GT2; hay más coches, más pruebas y más opciones que experimentar de las probablemente te puedas imaginar. A cambio, si estás un poco cansado de GT tras los excesos nada realistas pero muy divertidos de Wipeout 3 o Ridge 4 y no te apetece dedicar los próximos seis meses a conquistar todas las posibilidades del juego, entonces GT2 te resultará tan atractivo como acudir a la biblioteca un sábado por la noche.

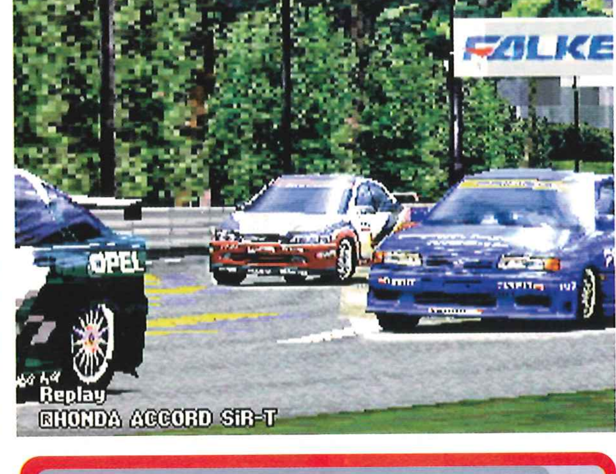


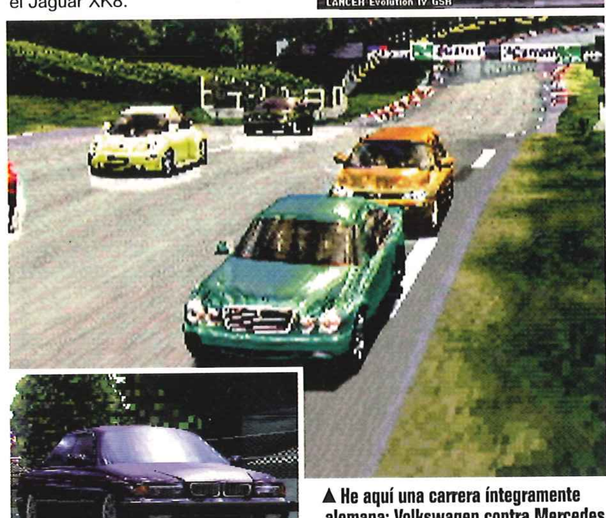
FACILIDAD

Resulta sorprendentemente fácil avanzar por el juego con los coches más básicos. El primer coche extra que puedes ganar (por obtener el Oro en el permiso de conducir B), el Spoon S2000, es suficiente para pasar la primera mitad del juego sin necesidad de amasar dinero ni volverte loco ajustándolo. Aunque los más puristas se devanarán los sesos con las opciones de personalización y ajuste, lo cierto es que el coche ya va.

▲ Ahora las cámaras de las repeticiones no sólo siguen la acción sino que también se elevan por los aires mientras te mantienen enfocado.





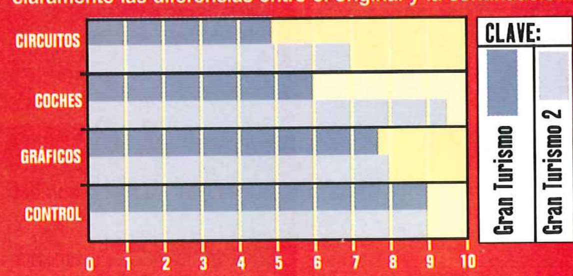


▲ He aquí una carrera íntegramente alemana: Volkswagen contra Mercedes.

◄ Esto es un coche y no los que traemos nosotros al trabajo...

¿Y DE VERDAD ES MEJOR?

Hemos diseñado el siguiente gráfico para poder mostrar claramente las diferencias entre el original y la continuación.



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION

Insuperable. Tan bueno como se puede llegar a ser, aunque en realidad su aspecto no es mejor que el del GT original.

JUGABILIDAD

El mejor control de la historia unido a la mayor cantidad de opciones. Rotundo.

VIDA ÚTIL

Estarás cobrando la pensión antes de que pruebes todos los coches, circuitos y opciones de configuración.

LO MÁS +

Comprar tu primer coche e ir convirtiéndolo cariñosamente en una máquina de ganar carreras.



LO MÁS -

Obtener tu primer coche de lujo y poder avanzar sin problemas por el juego sin necesidad de preocuparte por las opciones.



Es el mejor juego automovilístico de todos los tiempos, y eso es todo. Si lo que quieres es GT con un poco más de GT y algo de GT por los lados, no lo dudes.



Si te gusta este género...
Prueba el GT original, a precio Platinum, o lánzate a la locura del coleccionismo de coches de RR Type 4.

DATOS ▸ FORMATO: PLAYSTATION DESARROLLADOR: INFOGRAMES TELÉFONO: 91 329 42 35 CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: NINGUNA
PRECIO: CONSULTAR DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES JUGADORES: 1 OTROS FORMATOS: GB, PC

PlayStation

Son pequeños, son azules y llevan un curioso gorro... No es muy difícil saber a quién nos referimos, ¿verdad? Pues sí, los pitufos han tomado al asalto la PlayStation.






LOS PITUFOS

El fenómeno de los pitufos ha trascendido las páginas de los tebeos que los lanzaron a la fama. Ya disfrutan de su propia serie de dibujos animados, de unos CD recopilatorios con música machacona y, desde ahora, también de un juego de plataformas para PlayStation.

El juego está dividido en dos secciones: Es Pan Comido y Es Duro De Roer. La primera está dirigida a los más pequeños de la casa y consta de siete niveles distintos que puedes recorrer controlando al pitufo Fortachón mientras recoges sonajeros y biberones para el pitufo Bebé. El nivel de dificultad es mínimo y en cada momento puedes elegir qué nivel de los siete quieres jugar. Además de ser muy entretenidos, resultan muy útiles para que los más pequeños aprendan a desenvolverse con el control del mando mientras avanzan saltando de plataforma en plataforma, vuelan a hombros de una libélula o descienden sobre sus esquís por una ladera nevada.

El apartado Es Duro De Roer es un juego de plataformas en el sentido más estricto de la expresión. A través de 10 niveles tendrás que enfrentarte al malvado brujo Gárgamel y a sus secuaces, que han secuestrado a 9 pitufos y a pitufo Bebé. Además de andando y saltando también podrás desplazarte utilizando diversas formas de transporte, de las cuales la más divertida es cabalgar montado a la espalda de un gran conejo. Durante los distintos niveles tendrás la oportunidad de recoger objetos, como tartas o amuletos, y acumulando la cantidad suficiente de ellos ganarás vidas extra o, incluso, una cita con la pitufina.



◂Está en una caverna muy oscura a la hora de la merienda ... del gato de Gargamel, por supuesto.

Aunque todos los niveles del juego siguen un desarrollo de scroll lateral 2D, los objetos y escenarios están modelados en tres dimensiones a base de polígonos, dando lugar a unos gráficos muy alegres y coloristas y de gran calidad. Además el juego también está salpicado con unas soberbias escenas animadas que no tienen nada que envidiar a los episodios de la serie. Si en tu casa hay niños pequeños, puedes apostar por este juego; seguro que tú también lo disfrutarás.

1 SOPA DE PITUFOS

Aunque a lo largo del juego sólo podrás controlar al pitufo Fortachón, en las escenas animadas podrás reconocer a los pitufos más populares, como el Gran Pitufo, el pitufo Bromista, etc.



▲ Me gasto menos que el Gran Pitufo en cuchillas de afeitar.



▲ No hace falta mucha imaginación para darse cuenta de que éste es el malo.



▲ La Pitufina y el pitufo Fortachón, ¡qué bonita pareja!

2 PITUFANDO QUE ES GERUNDIO

En el modo de juego más sencillo podrás detenerte en numerosas ocasiones para interactuar con los objetos del escenario, desde regar plantas hasta recoger flores. Sólo tienes que pulsar el botón Cuadrado y disfrutar del espectáculo.



▲ El primer juego que te deja tiempo para la jardinería.



▲ Un bloque de granito y un martillo... y ya has ligado.



▲ "La poción está lista"... ¡Uy, no!, que esos son otros dibujos.

3 ¿A DÓNDE?

A lo largo de los distintos niveles podremos experimentar con diversos medios de transporte. Aunque el más divertido es sin duda el conejo, también podremos montar sobre una libélula o utilizar unos esquís.

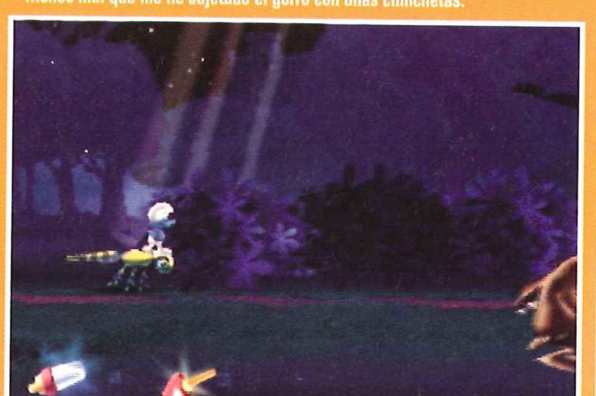


◂El juego cuenta con abundante ayuda, por supuesto, en español.

▼ No es Candanchú, pero puede pasar...



▼ Menos mal que me he sujetado el gorro con unas chinchetas.



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION

Estupenda, lo mejor del juego. Los gráficos 3D son de gran calidad y las secuencias animadas, aunque breves, encantarán a los más pequeños.

JUGABILIDAD

Puede resultar algo sencilla para los más veteranos. Además, la escasez de puntos de grabación es un dato a tener en cuenta.

VIDA ÚTIL

Los más pequeños disfrutarán mucho tiempo del juego, especialmente en el modo sencillo. Eso sí, el modo "difícil" no le llevará mucho tiempo a un jugador.

LO MÁS +

Los gráficos tridimensionales de los personajes y la variedad de los niveles en ambos modos de juego.



LO MÁS -

La ausencia de puntos de grabación y el hecho de que realmente no aporta nada original.



Un correcto juego de plataformas destinado a los más pequeños con una calidad técnica notable. Si aportara algunos conceptos originales sería un juego imprescindible.

80%



Si te gusta este género ...

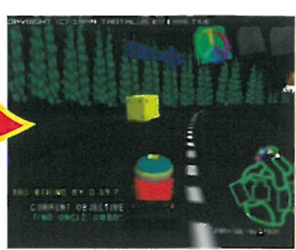
Tienes multitud de juegos de plataformas donde elegir, entre ellos el estupendo Spyro.



Si esperabas que las carreras entre la banda del parque no fueran más que otra imitación de Mario Kart, estás muy equivocado. Los chicos del parque están en la ciudad y no buscan tranquilidad precisamente...







SOUTH PARK RALLY



La primera regla de los juegos de carreras de karts es intentar copiar por todos los medios aquel encanto que hizo que Mario Kart se convirtiera en todo un clásico.

Coge a un puñado de personajes, mételes dentro de unos "vehículos" ridículos y sucios, dales armas, ponles en la parrilla de salida y... ¡tachaaan! Ahí lo tienes, el juego del año.

El problema está en que casi nadie se llega a acercar a él. Acclaim se hace con una licencia de South Park en tu bolsillo. Meter a los niños cabezones dentro del kart hubiera sido la idea más lógica del mundo, pero los desarrolladores, Tantalus Interactive, nos tenían reservada una sorpresa. En vez de intentar imitar a toda costa el inigualable juego de Nintendo, nos han brindado un juego realmente único y de lo mejorcito.

OBJETIVOS

El objetivo del juego no es sólo correr por un circuito y ser el primero en pasar por la línea de meta. Es parecido a los torneos de Turok Rage Wars; tienes una gran variedad de misiones que has de cumplir con cuatro karts controlados por el ordenador que intentarán hacerte la vida imposible. Por ejemplo, en una de las misiones has de encontrar un arco y flechas para derribar a tus contrincantes. Ganarás cuando los derribes a todos, pero el problema es que no es tan fácil. El jugador que tenga el arco tendrá al resto en su contra, intentando hacer que pierdas el arma chocando contra él o sirviéndose de otros artefactos. En otras misiones tendrás de conseguir determinadas cosas y llevarlas a un punto o, también, mantener en tu poder un objeto hasta que el cronómetro llegue a cero.

CIRCUITOS

Para hacer que este juego te sorprenda aún más, han hecho

1 ¡ALLÁ VAMOS!

Conducir entre las cajas de colores te permitirá encontrar armas típicas de South Park y que te pueden ser realmente útiles más tarde.



▲ Mediante esta arma podrás engancharte a un enemigo.





▲ ¡Habrás de respetar mi autoridad o pagarás por ello!.



▲ Las cajas Terrance y Phillip contienen turbo boosts de metano.

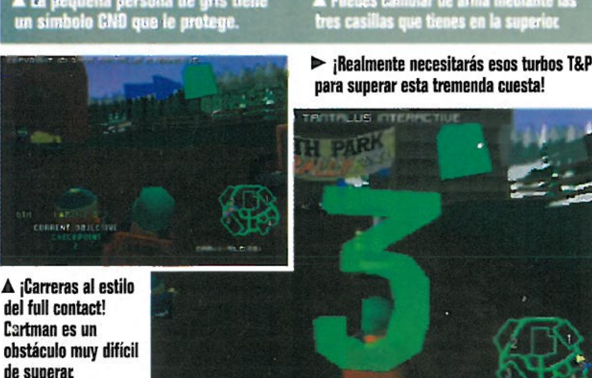
► ¡Ajá! No hay nada como un genuino T&P para librarte de un enemigo.



▲ La pequeña persona de gris tiene un símbolo CND que le protege.



▲ Puedes cambiar de arma mediante las tres casillas que tienes en la superior.



► ¡Realmente necesitarás esos turbos T&P para superar esta tremenda cuesta!

▲ ¡Carreras al estilo del full contact! Cartman es un obstáculo muy difícil de superar.

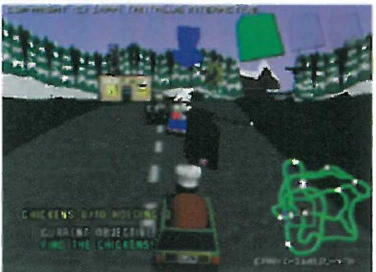
► Las vacas y otros objetos pueden ser "apartados".



▲ La sala de la disco está en casa de Big Gay Al. ¡La verdad es que está guay!

▼ Eso se parece al tercer punto de control... ¿No crees?

▼ Kenny está protegido por el poder del mismísimo Mr Hankey.



2 ¡MISIONES!

Una vez que hayas tenido acceso a todas las áreas extra, podrás jugar cualquier modalidad en cualquier circuito.

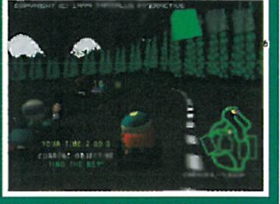


▲ Hay un montón de misiones distintas a tu disposición. ¡Descúbrelas!





▲ En esta misión, Big Gay Al ha de encontrar a Uncle Jimbo.



▲ En esta otra, Cartman tiene que encontrar la llave...

3 ¡STAN, KYLE, CARTMAN Y KENNY!

Llama a tres amigos tuyos que quieran vivir contigo la emoción, la pasión y la ligera confusión que South Park Rally puede transmitir. Para que os divirtáis y tengáis la menor confusión posible, os recomendamos que seleccionéis las carreras en rectas.









▲ Puedes jugar un partido de fútbol americano multijugador con karts y vacas de por medio.

◀ Si quieres, puedes visitar cualquiera de las áreas que hayas abierto jugando solo.

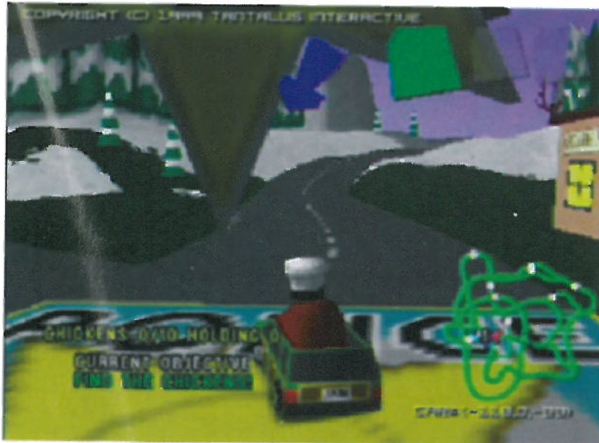
▶ Esta pantalla es como el modo de batalla de Mario Kart, solo que en vez de estallar globos, tienes que destruir cuatro traseros.

que las pistas no se parezcan en nada a lo que hayas visto hasta el momento, salvo en el asfalto. En vez de haber circuitos con un principio y un final, hay auténticos laberintos con paisajes de las series de televisión. Una vez que te conozcas bien un nivel, podrás realizar atajos que te permitan ganarles terreno, adelantarles ¡o incluso evitar que te vuelquen! Si lo prefieres, puedes correr alrededor de ciertas partes del circuito como si fuera un juego normal y corriente. Sólo tienes que marcar cuatro puntos de control. Esto hace que el juego sea mucho más fácil para los principiantes y mucho menos liado para carreras de cuatro jugadores. También es una manera de acostumbrarte a la forma tan particular que South Park Rally tiene de hacer las cosas.

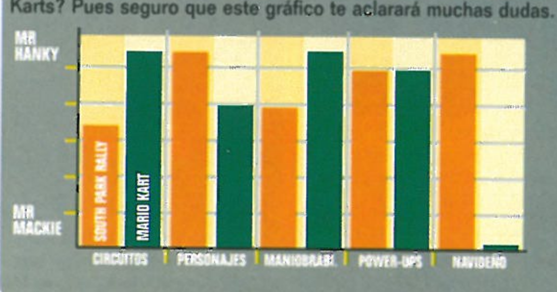
GRÁFICOS

Las características visuales de esta nueva versión de South Park dejan a las anteriores fuera de juego. Tiene unos gráficos de mayor definición y calidad que el South Park 3D original, sin una niebla que te impida ver a lo lejos y sin tener que cargarte todo lo que aparezca. Aunque bueno, la acción puede llegar a ralentizarse un poco cuando juegan cuatro jugadores o cuando estás atravesando un tramo complicado del circuito. A pesar de ello, el resto del tiempo el juego es absolutamente fantástico.

Tienes 30 competidores extra por descubrir, desde los cuatro chicos que ya conoces hasta personajes que sólo los fans de este juego podrán reconocer (entre ellos Jesús, el Demonio y el Oficial Barbrady).



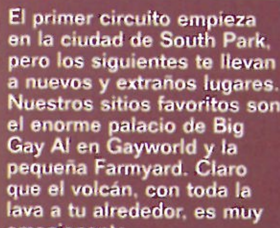


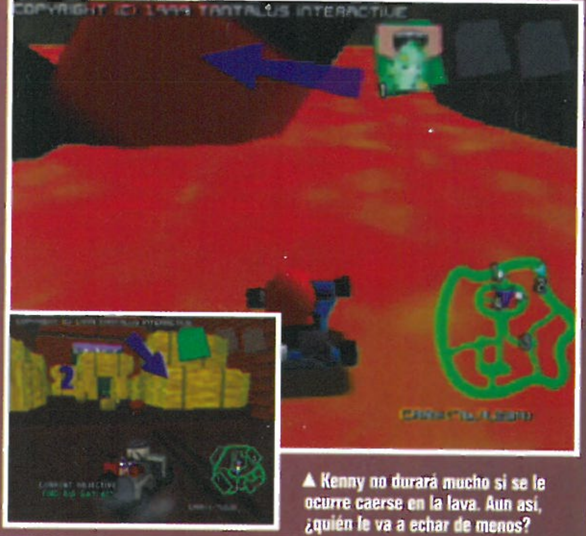


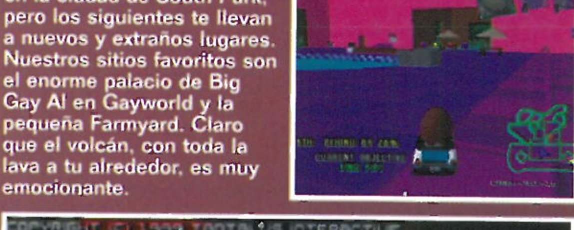
▲ La verdad es que ese vagón en el que va Chef le queda un poco pequeño.

4 ¡VAMOS A GAYWORLD!

El primer circuito empieza en la ciudad de South Park, pero los siguientes te llevan a nuevos y extraños lugares. Nuestros sitios favoritos son el enorme palacio de Big Gay Al en Gayworld y la pequeña Farmyard. Claro que el volcán, con toda la lava a tu alrededor, es muy emocionante.







▲ Kenny no durará mucho si se le ocurre caerse en la lava. Aun así, ¿quién le va a echar de menos?

KARTING

¿Quieres conocer las diferencias entre South Park Rally y Mario Karts? Pues seguro que este gráfico te aclarará muchas dudas.

MR HANKY
MR MACKIE
SOUTH PARK RALLY
MARIO KART
CIRCUITOS | PERSONAJES | MANIOBRABI | POWER-UPS | NAVIDEÑO

"EN VEZ DE INTENTAR IMITAR A TODA COSTA EL INIGUALABLE MARIO KART DE NINTENDO, NOS HAN BRINDADO UN JUEGO REALMENTE ÚNICO Y DE LO MEJORCITO"

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACIÓN

Los personajes casi reales y los tremendos trazados en 3D realmente son mucho más apabullantes que un cómic.

JUGABILIDAD

Hubiera sido mucho más fácil copiar a Mario Kart pero, chico, esto es algo realmente distinto... ¡y fantástico!

VIDA ÚTIL

Llegará un momento en que averiguarás cómo ganar al ordenador, pero no te preocupes: ¡siempre puedes llamar a tus amigos!

LO MÁS +

as extrañas y fantásticas misiones que has de realizar para completar el nivel le dan un valor añadido al juego.



LO MÁS -

Perderte por algún tramo del circuito mientras los karts que controla el ordenador se lo pasan bomba.



Si quieres un juego de carreras nuevo pero ya estás aburrido de los tradicionales, juega a este. También es la mejor versión de South Park que ha salido hasta el momento.

89%

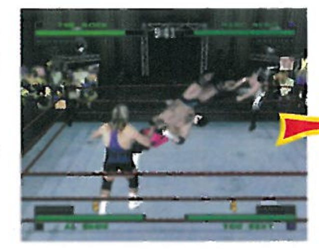


Si te gusta este género...
La alternativa más obvia es Mario Karts o si prefieres a los monos, puedes intentarlo con Diddy Kong Racing.

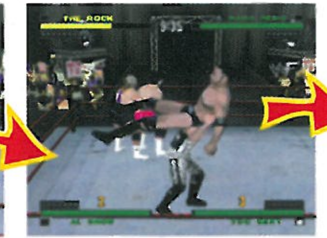
DATA ▶ FORMATO: DREAMCAST · PRECIO: 7.990 Ptas. · DESARROLLADOR: ACCLAIM · DISTRIBUIDOR: ACCLAIM · TELÉFONO: 91 799 41 00 · JUGADORES: 1-4 · OTROS FORMATOS: PSX, N64, GB

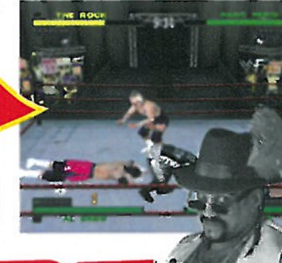


Acclaim ha presentado su último juego de la WWF justo antes de perder la licencia para siempre. ¡Por los pelos!









WWF ATTITUDE

►Con ese chaleco es lógico que tenga que dedicarse a esto.



Si intentases explicar el concepto de lo que los americanos llaman "wrestling" a un grupo de alienígenas recién llegados a nuestro planeta, lo ibas a tener un poco difícil. "Vamos a ver", podrían decir con sus vocecitas chillonas, "Así que visten trajes de baño y fingen que están peleando pero en realidad no lo hacen. Y además antes de empezar se suben a un ring (que no tiene nada que ver con un timbre, si acaso con una campana) y sueltan un monólogo de 10 minutos sobre lo machotes que son, sobre las patadas que se van a dar el uno al otro en una parte de la anatomía llamada trasero, y sobre que van a pelear muy, muy duro. Ya..." Si entonces vas y les sueltas que este espectáculo es enormemente popular en muchos países y que los juegos basados en él están entre los más vendidos, lo más probable es que te escupan ácido a la cara y se marchen ofendidos a su platillo volante. Probablemente.

A pesar de que los nuevos dueños

TODO FIRMADO

de la licencia, THQ, ya han lanzado su primer juego de WWF, Acclaim se las ha apañado para "colar" una versión de DC de su juego original. No estamos totalmente seguros de cómo han podido hacerlo, pero el caso es que lo han hecho.

Todos los modos de juego del original están aquí, incluyendo los de Carrera, Exhibición, Rey del Ring o Pago por Visión. De hecho, te resultaría difícil encontrar alguna diferencia significativa entre esta versión del juego y las otras que puedes encontrar en las tiendas. Aclarado esto, hay que decir que los gráficos han sido ajustados y mejorados con texturas más realistas y menos "clipping", y que las animaciones también tiene mejor aspecto que antes. Pero eso es prácticamente todo.

SIN CONTROL

Desgraciadamente no puedes emplear la palanca analógica para moverte (sólo se usa para abandonar el ring) y los controles no son todo lo finos que podrían llegar a ser, así que conseguir algunos de los combos más complicados puede llegar a convertirse en una pesadilla. Pero como todavía no hay noticias del primer juego de WWF de THQ para Dreamcast (el esperado Smackdown sólo aparecerá para PSX), y al próximo juego de lucha de Acclaim, ECW Hardcore Revolution.

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION
No tiene ese genuino y exclusivo "toque" Dreamcast pero, a pesar de ciertos fallos menores, es bastante bueno.

JUGABILIDAD
Algunos pueden encontrar los controles un poco flojos, pero hay que reconocer su enorme variedad de movimientos.

VIDA ÚTIL
Jamás has visto tantos tipos de combates de wrestling en tu vida.

LO MÁS +
Muchas más opciones de las que podrás experimentar en toda tu vida.



LO MÁS -
Puede llevar un tiempo hacerse con los controles, y ejecutar los movimientos complicados resulta un infierno.



Una apuesta segura. La única diferencia entre esta versión y las anteriores está en los gráficos mejorados. Sigue siendo el mejor.

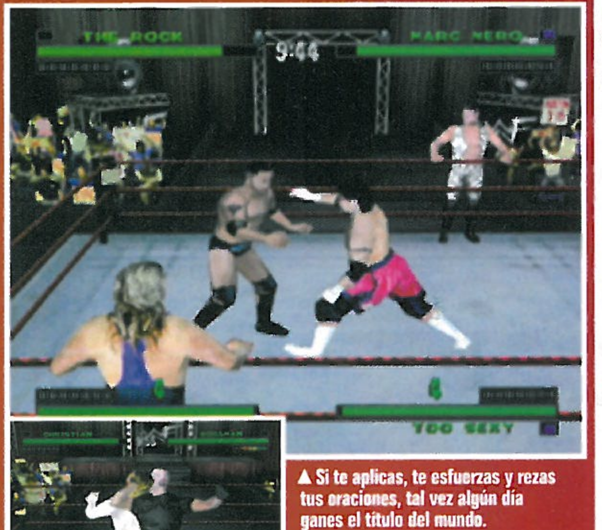
90%



Si te gusta este género...
Sin duda te gustarán algunos de mejores juegos de lucha de DC, como Virtua Fighter 3tb y Soul Calibur.

1 SIN LÍMITES

El modo Carrera de Attitude es excelente. Tu luchador comienza como un "currito" en un circuito menor, siendo su primer objetivo el título europeo. Una vez que consigue aparecer en los programas de televisión verdaderamente importantes, su objetivo sólo puede ser el título mundial.



▲Si te aplicas, te esfuerzas y rezas tus oraciones, tal vez algún día ganes el título del mundo.

◄Al comienzo no dejas de ser "uno más del montón". Con tiempo suficiente llegarás a medirte con los mejores.

2 VIEJA ESCUELA

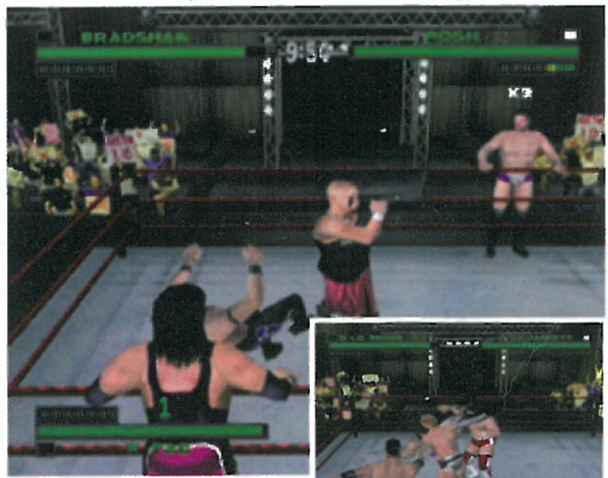
En el siempre cambiante mundo del wrestling americano, Attitude ya está empezando a mostrar los añitos que tiene con algunos fichajes.



▲El Dr. Death ha aparecido poco desde que fue derrotado por Bart Gunn.



▲Owen Hart lo dejó hace bastante tiempo, pero todavía lucha en WWF Attitude.



▲Hay que tener un temperamento muy especial para que te gusten estos combates, pero como videojuego resultan excelentes.



Este juego viene cargado con balas y ametralladores, porque la carnicería de Vigilante 8 ha hecho que el engranaje de la máquina de los sueños de Sega comience a moverse. ¿Merecerá la pena darle un repaso?



VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE



Los años 70. Un maravilloso periodo en el que abundaban los pantalones de campana, los enormes picos de las camisas, Starsky y Huch... Qué tiempos aquellos.
Esta década también inspiró la creación de Vigilante 8, que primero se ejecutó en la PlayStation y unos años más tarde en la N64. Esta nueva entrega, bastante mejorada, tiene unos gráficos de gran resolución, un garaje lleno de vehículos, multitud de power-ups, personajes monstruosos y, por desgracia, una jugabilidad muy pobre. En Vigilante 8: 2nd Offence primero tienes que seleccionar uno de los muchos vehículos conducidos por un puñado de personajes de lo más extraño procedentes de distintas épocas.

ASTRONAUTA

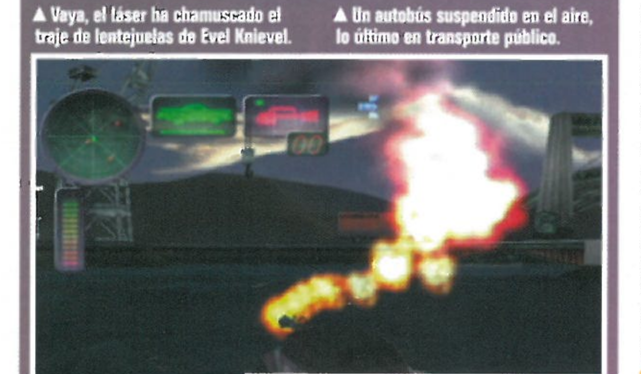
Entre estos personajes está el astronauta Bob O que viene montado en su cochecito lunar, John Torque con su look a lo afro que siembra la destrucción al más auténtico estilo de los 70 y el Flying All-Stars Trio que lleva un Evel Knievel desechable y monta una moto con sidecar. Una vez que eliges a tu personaje puedes jugar en cualquier modo Arcade ya sea Survival o Quest, donde se deben completar algunas tareas para poder avanzar por las distintas áreas de Estados Unidos.
Pero, ¿dónde está la gracia del juego? Pues verás, este arcade te reta a conducir por los lugares más peligrosos, desde un cráter producido por un meteorito en Arizona hasta las cimas nevadas de las montañas de Alaska, recogiendo power-ups y arrojando a tus oponentes a una pila de metal candente.

COMBATE

Dispones de toda una gama de armas entre las que se encuentran misiles, ametralladoras y bombas de mortero; además, puedes hacer varias modificaciones a tu vehículo como son las hidroalas para navegar por los ríos y las vainas incandescentes suspendidas en el aire que proporcionan una imagen futurista. Además, los coches son increíblemente difíciles de controlar (incluso los menos voluminosos), lo cual dificulta enormemente jugar de forma ininterrumpida. Verás el cabreo que te entra cuando intentes esquivar por todos los medios un grupo de misiles. ¡Es frustrante!

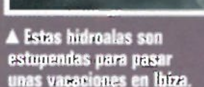
1 TENGO EL PODER

Añadir distintos power-ups a tu vehículo es la mejor parte del juego, ya que dispones de láseres, minas y cohetes.



▲ Vaya, el láser ha chamuscado el traje de lentejuelas de Evel Knievel.

▲ Un autobús suspendido en el aire, lo último en transporte público.



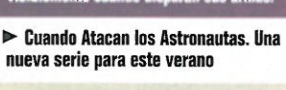
▲ Estas hidroalas son estupendas para pasar unas vacaciones en Ibiza.



► Una forma de adelantar a ese molesto autobús que dispara explosivos.







▲ Se supone que esto para controlar mejor el coche, pero no es así.

▲ Todos los vehículos retroceden visiblemente cuando disparan sus armas.



► Cuando Atacan los Astronautas. Una nueva serie para este verano

▲ Puedes coger diamantes verdes para proteger tu coche con un escudo.

► Los vehículos saltan alrededor como pelotas de ping-pong

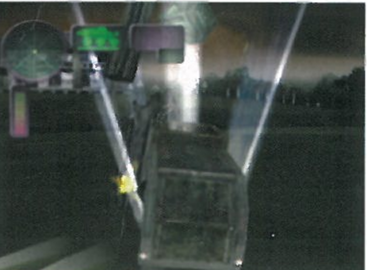


▲ Muy espectacular. Las explosiones son tan magníficas que inundan la pantalla de color.

▼ El camión de la basura atraviesa una tormenta de viento y arena que te muerde la piel.

▼ "Te lo dije, deberíamos haber seguido por la izquierda..."

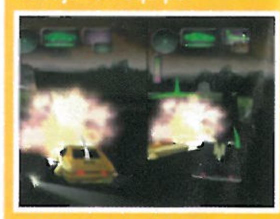




2 ¡EN EQUIPO!



Hay juegos de combate a muerte y otros en los que puedes darle la mano y trabajar en equipo.



▲ Existe una opción de dos jugadores con una división vertical de la pantalla.



▲ Existe una opción de dos jugadores con división horizontal de la pantalla.

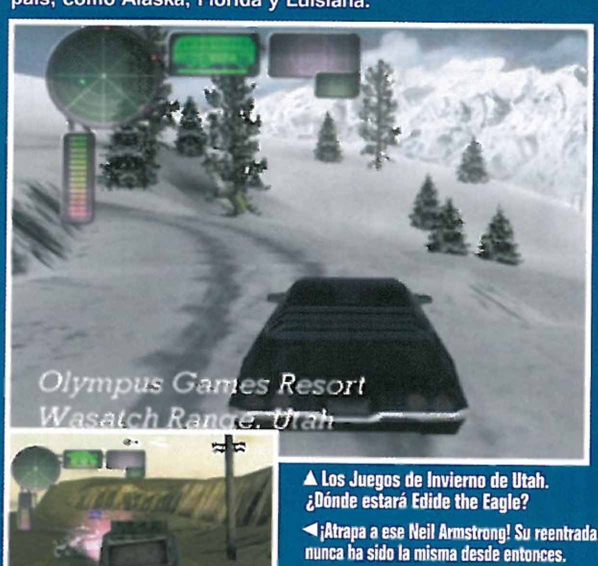


▲ Por último, la prueba de fuego: una pantalla dividida en cuatro. "Demasiao"...

V8: 2ND OFFENCE

3 ¡HAZ TURISMO!

Como si fuera una ruta turística por Estados Unidos, este juego recoge los escenarios más sorprendentes de este país, como Alaska, Florida y Luisiana.









▲ Los Juegos de Invierno de Utah. ¿Dónde estará Edide the Eagle?

◄ ¡Atrapa a ese Neil Armstrong! Su reentrada nunca ha sido la misma desde entonces.

► Algunos de los detalles del escenario son magníficos, pero se echan a perder con tanto destello.

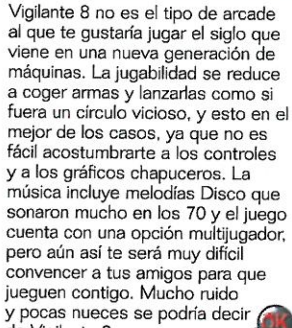
> "Dispones de toda una gama de armas entre las que se encuentran misiles, ametralladoras y bombas de mortero; además, puedes hacer varias modificaciones a tu vehículo"

MAQUINITAS

La Dreamcast tiene una capacidad excepcional de arrojar polígonos y Vigilante 8: 2nd Offence hace lo posible para arrojarlos en la dirección correcta mostrando algunas explosiones magníficas, escenarios detallados y armas que retroceden visiblemente cuando se disparan. Sin embargo existe una cantidad alarmante de efectos luminosos que hacen que los coches corran supuestamente por paredes sólidas y un nivel en el que las montañas y colinas parecen moldearse como el plástico. La apariencia es irreal y de hecho, puedes ver cómo un autobús salta por los aires tras haber pisado una mina para después caer sobre otros vehículos como si fuera un juguete.

DISCO INFERNAL

Vigilante 8 no es el tipo de arcade al que te gustaría jugar el siglo que viene en una nueva generación de máquinas. La jugabilidad se reduce a coger armas y lanzarlas como si fuera un círculo vicioso, y esto en el mejor de los casos, ya que no es fácil acostumbrarte a los controles y a los gráficos chapuceros. La música incluye melodías Disco que sonaron mucho en los 70 y el juego cuenta con una opción multijugador, pero aún así te será muy difícil convencer a tus amigos para que jueguen contigo. Mucho ruido y pocas nueces se podría decir de Vigilante 8.



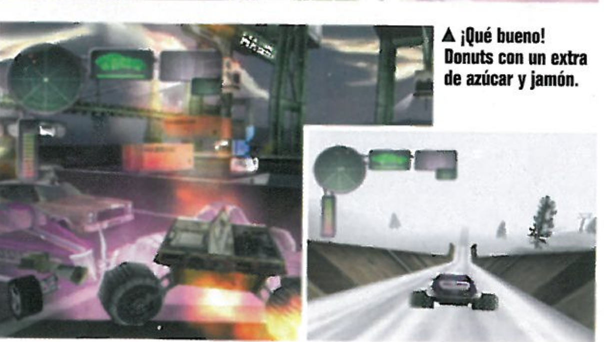
4 ¡MUY SUPERFICIAL!

Los personajes y los vehículos son de lo más variado. Son graciosillos, pero los creadores de Vigilante 8 han fallado a la hora de agregar profundidad o interés al juego. Falta el ingrediente esencial para que un juego triunfe: la emoción. Además, aún estamos esperando un juego multijugador decente para DC.





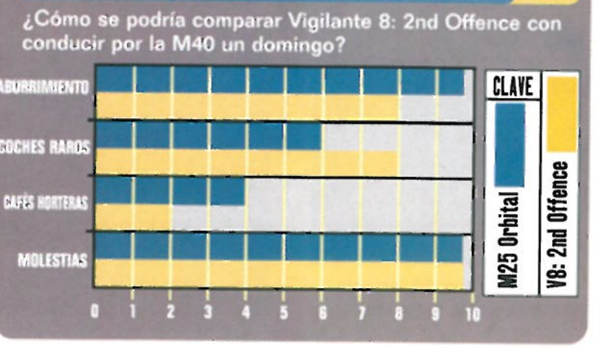
▲ Este título es un pequeño paso adelante para el hombre, pero una enorme zancada hacia atrás para los videojuegos en general.



▲ ¡Qué bueno! Donuts con un extra de azúcar y jamón.

FURIA EN LA CARRETERA

¿Cómo se podría comparar Vigilante 8: 2nd Offence con conducir por la M40 un domingo?

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACIÓN

Una interfaz muy intuitiva con buena música, pero con un motor de gráficos de poca calidad que necesita un buen repaso.

JUGABILIDAD

Más monótono que un domingo gris paseando por las calles de Oslo. ¡Qué aburrido!

VIDA ÚTIL

Estarás una o dos horas bombardeando y esquivando misiles, sacarás el disco de la máquina y lo guardarás en el armario.

LO MÁS +

Las distintas armas que puedes añadir a tu coche y machacar a tus oponentes. ¡Destrucción!



LO MÁS -

¡Otro destello! ¿Habrá adquirido tu coche habilidades para atravesar las paredes como si fuera un fantasma? No. Sólo es un destello.



Un juego muy repetitivo y decepcionante que podría estar muchísimo mejor. No busques emociones fuertes porque no las vas a encontrar.



Si te gusta este género...
Entonces es que estás como una regadera. Pero si insistes puedes probar Twisted Metal en la PSX o Carmageddon 2 en el PC.

DATOS ▶ FORMATO: N64 — PRECIO: 7.990 PTAS. — DESARROLLADOR: SAFFIRE — DISTRIBUIDOR: VIRGIN — TELÉFONO: 91 578 13 67 — JUGADORES: 1-4 — OTROS FORMATOS: PSX



Mientras que los poseedores de PlayStation y Dreamcast pueden presumir de tener juegos de lucha tan soberbios como las series Tekken o Soul Calibur, los de N64 no tienen mucho donde elegir. Xena es un avance en la dirección apropiada...







XENA WARRIOR PRINCESS

1 DISTANCIA

Cada personaje tiene sus movimientos especiales, incluyendo ataques de proyectiles muy útiles contra oponentes que se mantienen a distancia.



▲ Puedes correr sí, pero no esconderte. No hay escape de Xena...



▲ Si eres suficientemente rápido podrás esquivar los ataques de proyectiles.

Los escenarios son grandes.



La N64 es conocida por muchas cosas (Mario, Goldeneye, Banjo Kazooie y por ser menos popular que la PlayStation), pero tener un buen juego de lucha no es una de ellas.
Considerando que el juego de lucha más famoso de la consola, Smash Brothers, está casi más cerca de ser un juego de plataformas, se entiende por qué los usuarios de N64 están desesperados por un buen juego de lucha.

UN PRINCIPIO

Aunque no se puede recibir a Xena como si fuera el tan esperado equivalente a Tekken para N64, la verdad es que tiene muchas cosas a su favor. Incluye 11 personajes de aspecto convenientemente medieval entre los que elegir incluyendo a la mismísima guerra forrada de cuero, Xena, el dios Ares y, cómo no, el presuntamente gracioso Joxer, que es un poco como el maestro ebrio de las películas de Jackie Chan, pero no tan divertido.

TÚ MISMO

Los más puristas de los juegos de lucha no estarán muy contentos de ver que el juego está hecho totalmente en 3D, pero aclarado esto, la verdad es que funciona bastante bien. En cuanto te acercas lo suficiente te alineas automáticamente para ponerte mirando a tu oponente. Por otra parte, si te lanzan un proyectil y eres suficientemente rápido, es posible esquivarlo. El modo individual es increíblemente fácil de dominar. A pesar de que cada personaje posee muchos movimientos especiales, resulta muy sencillo concentrarse en los movimientos básicos sin necesidad de tener que memorizar los complicados "combos". Y como es en 3D y los escenarios son bastante grandes, no tienes ese subidón de adrenalina que te proporciona Tekken.





▲ "Las chicas no deberían usar espadas, porque.. ¡argggghhh!"

2 JALEO

Hasta cuatro jugadores pueden enfrentarse en un "todos contra todos". El problema es que en el momento que tienes más de dos personajes combatiendo entre sí, la cosa tiende a degenerar en algo caótico y resulta imposible predecir qué va a suceder a continuación.




3 SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

A diferencia de la mayoría de los juegos de lucha, que tienen legiones de luchadores de extrañas artes marciales, boxeadores o monstruos que ir descubriendo, Xena sólo tiene un personaje oculto. Eso sí, Despair no es precisamente alguien como para tomárselo a broma.



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACIÓN
Todo es bastante brillante y los personajes se mueven suavemente, aunque algunos escenarios son algo sosos.

JUGABILIDAD
Bueno, decididamente no pertenece a la escuela Street Fighter, y además es muy fácil abusar del "aporreo" de botones.

VIDA ÚTIL
Las partidas individuales te durarán menos de 15 minutos. Afortunadamente, las partidas multijugador serán más largas.

LO MÁS +
Golpear a un oponente con uno de tus movimientos especiales siempre es motivo de alegría.



LO MÁS -
Prepararte para una sesión de lucha en el modo individual y completarla apenas 15 minutos después.



Ciertamente uno de los mejores juegos de lucha de N64, aunque no es que haya mucha competencia. También tiene su buena ración de "defectillos".

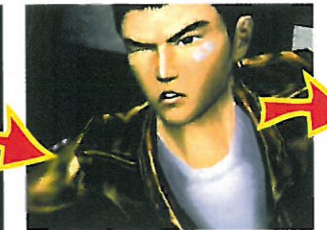


Si te gusta este género...
Échale un vistazo a Fighter's Destiny o Mortal Kombat 4.



La consola Dreamcast está empezando a decaer en Japón. ¿Tendrá Shenmue lo que hay que tener para salvarla?








SHENMUE

Ni que decir tiene que hemos estado muy pendientes del lanzamiento en Japón del juego más importante para Dreamcast hasta el momento, el mítico Shenmue. Mientras esperábamos con impaciencia a que nos llegase una copia del juego, nos paseábamos arriba y abajo mirando el buzón. ¿Sería Shenmue el salvador de Dreamcast o la mayor decepción de todos los tiempos? ¿La respuesta? Pronto lo sabremos...

¿PERDÓN?

El juego viene en cuatro discos, tres discos de juego y uno multimedia explicando por qué Shenmue es un título tan rompedor. Lo que nos recuerda que Shenmue es un título muy japonés. Lo que ESTÁ absolutamente claro es que Shenmue es un juego como no hay otro igual. Juégalo dos minutos y casi podrás sentir cómo tu mente se llena con su profundidad e inmensidad. Por ejemplo, tu aventura empieza en tu casa. No hay aventura nada extraño en esto, pero es que puedes abrir todos los cajones de todas las mesas. Coger cosas de ellos. Mirarlas. Ver qué hay en la nevera. Seguir a la de la limpieza mientras limpia. Coger todos los cuadros de la pared y mirar qué hay detrás. Y así todo. Muy pronto te darás cuenta de que llevas 5 horas dando vueltas por la casa y que ¡HAY TODO UN MUNDO POR EXPLORAR AHÍ FUERA! ¡Huy...! Shenmue tiene áreas inmensas que se cargan en unos pocos segundos. Todas están creadas con el detalle mencionado antes (compra algo de sushi en la tienda, por un disco en el tocadiscos, consigue un refresco en la máquina, etc.) y POBLADO por los personajes de juego más reales que hemos visto. Alucinante.

Shenmue se juega desde, a falta de una expresión mejor, una perspectiva tipo Tomb Raider. Ryo, el héroe de chaqueta marrón, está buscando la manera de vengar la muerte de su padre y de su madre, mostrada en la secuencia de introducción. Afortunadamente, papá era el maestro en artes marciales del pueblo y ha pasado sus conocimientos a su hijo. ¡Así que cuidado, chicos malos!

¡INTERROGA!

Los personajes del juego andan por ahí, ocupándose de sus negocios y todos pueden ser interrogados. Aproxímate a un objeto o persona y aparece un botón A indicando que puedes interaccionar con ellos. Si tienes suerte (y sigues preguntándole) alguno te dirá algo importante que se añadirá a tu diario de juego y, por lo tanto, abrirá una nueva línea de diálogo en otra parte. Por supuesto, hemos visto este tipo de aventura muchas veces, pero nunca con personajes con una voz tan brillantemente realizada ni con un aspecto tan increíblemente realista. A veces da hasta miedo.

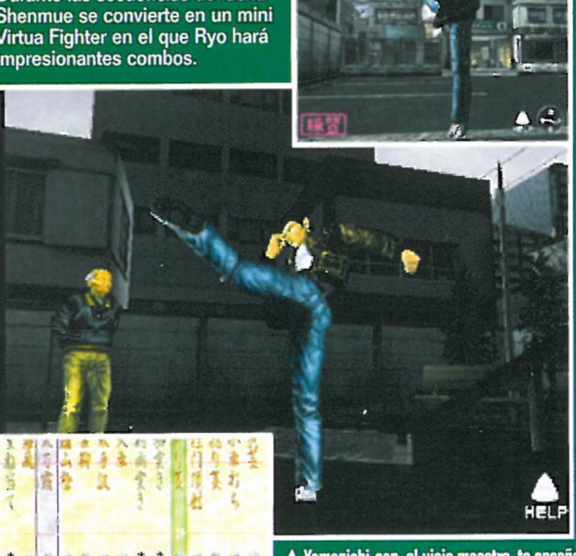
Lo que nos lleva a los gráficos del juego. Debe tenerse en cuenta que todas las imágenes de estas páginas son DEL JUEGO, no de la introducción o de escenas prerrenderizadas. Si alguna vez ha habido una muestra de la potencia de la Dreamcast, es este. Estamos hablando de un mundo vivo y que respira, con toda la belleza de las secuencias de introducción de otros juegos...

¡MIRA ATENTAMENTE!

Muchos de los talentos ocultos de Shenmue están esperando para ser descubiertos a través de la vista en

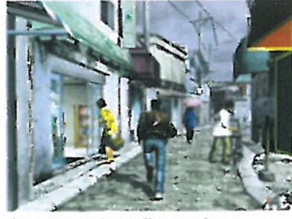
¡MIRA LOS MOVIMIENTOS!

Al ir jugando consigues más movimientos además de tus primeros puñetazos y patadas. Durante las secuencias de lucha Shenmue se convierte en un mini Virtua Fighter en el que Ryo hará impresionantes combos.



▲ Yamagishi-san, el viejo maestro, te enseña unos movimientos en el aparcamiento.

◀ ¿Cómo lo estoy haciendo? ¡Me parece que tenemos que esperar a la versión europea!



▲ Pasea por las calles y echa un vistazo dentro de las tiendas. ¡Es tan real!

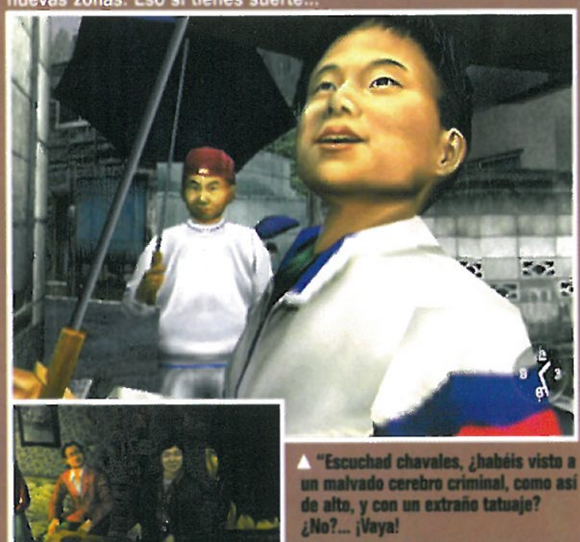


▲ Puedes hablar con todos los personajes que andan por ahí.



2 ¡HABLA POR LOS CODOS!

Una de las partes más sorprendentes de Shenmue es la plantilla de, esto... cientos de personas que rondan por las diversas zonas del juego. Puedes hablar con todos y cada uno de ellos para encontrar fragmentos de información que te abran acceso a nuevas zonas. Eso si tienes suerte...



▲ "Escuchad chavales, ¿habéis visto a un malvado cerebro criminal, como así de alto, y con un extraño tatuaje? ¿No?... ¡Vaya!

◀ Vale, colegas. ¿Queréis ver un truco impresionante con un posavasos? ¿No? ¡Bueno!

3 ¡ALGUNOS TOQUES DE LA VIEJA!

Aunque puedes hacer montones de cosas en el juego, hay una visita más que satisfactoria a los recreativos para echar unas partidas a las perfectas versiones que incluye el juego de Space Harrier o Hang On. ¿O qué tal una partida de dardos o una a las tragaperras? Ten cuidado de no perder toda la pasta.

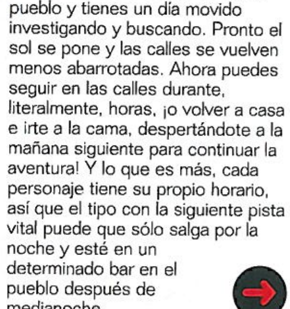


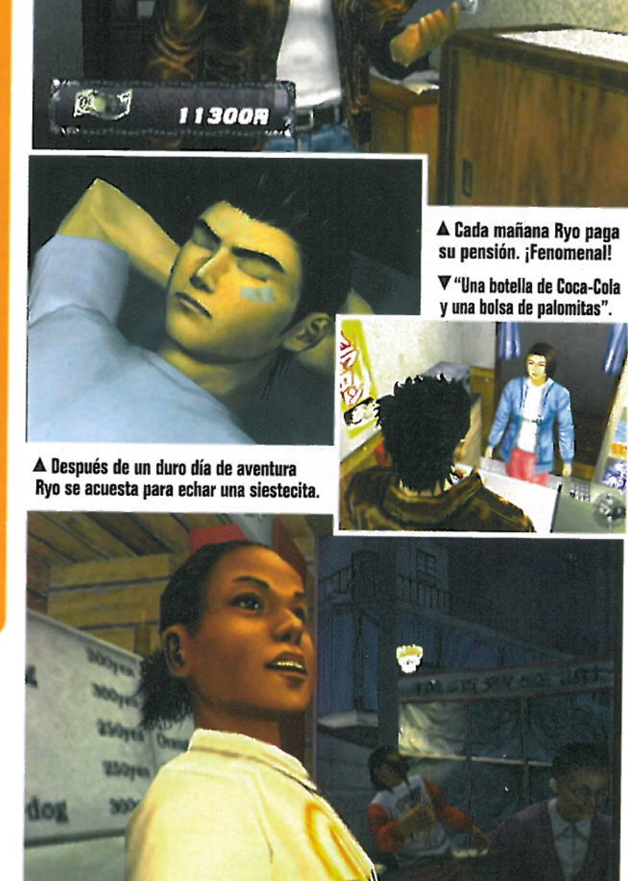
▲ Ryo mete 100 de sus duramente ganados yenes en la ranura del Space Harrier. Demasiado chulo.





◄ ¡Puedes perder horas (y una fortuna) simplemente perfeccionando tu técnica con los dardos!





▲ Cada mañana Ryo paga su pensión. ¡Fenomenal!

▼ "Una botella de Coca-Cola y una bolsa de palomitas".

▲ Después de un duro día de aventura Ryo se acuesta para echar una siestecita.

primera persona. Mantén pulsado el gatillo derecho y Ryo mirará a donde apuntes con su cabeza. Si hay algo interesante, mirará más atentamente ampliando un poco la imagen. Pulsa A y verás sus manos interactuar con el objeto. Es una gozada buscar en los cajones o mirar cada objeto de una estantería por turnos, con la vista "pegándose" al siguiente punto de interés mientras miras a tu alrededor y tus manos listas para sacudir o rotar los objetos para verlos mejor antes quizá de añadirlos a tu inventario para utilizarlos después.

¡DIOS MÍO!

Prepárate para la siguiente sorpresa: los eventos en Shenmue se juegan en un modo de semi-tiempo real. Permanentemente visible en la esquina inferior derecha hay un reloj y una brújula que te muestran en qué dirección estás mirando y qué hora es. Si esperas lo suficiente el sol se pondrá y saldrá a la mañana siguiente. Como Zelda, ¿verdad? No. Estos días duran como una hora o así, con lo que obtienes una sensación real del paso del tiempo.

Te levantas de la cama, te vas al pueblo y tienes un día movido investigando y buscando. Pronto el sol se pone y las calles se vuelven menos abarrotadas. Ahora puedes seguir en las calles durante, literalmente, horas, ¡o volver a casa e irte a la cama, despertándote a la mañana siguiente para continuar la aventura! Y lo que es más, cada personaje tiene su propio horario, así que el tipo con la siguiente pista vital puede que sólo salga por la noche y esté en un determinado bar en el pueblo después de medianoche.

4 ¡RECUERDOS!

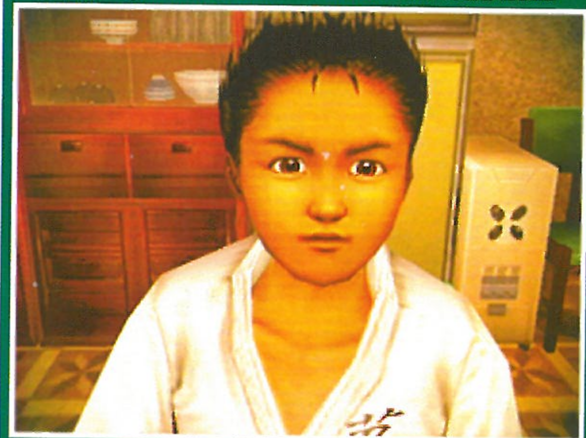
A veces mirar alrededor evocará tus recuerdos de tú y tu padre cuando eras un mocoso.

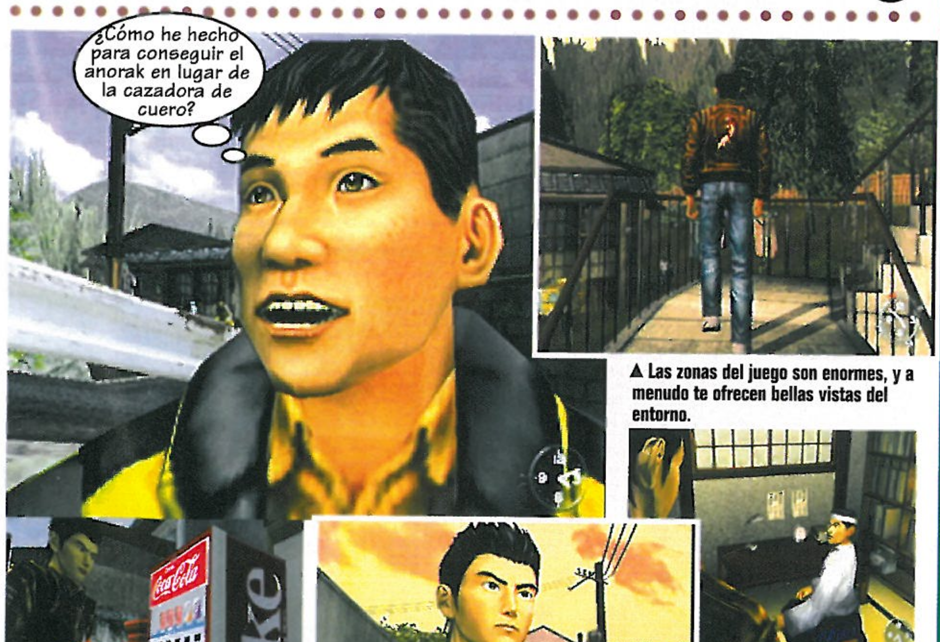


▲ Tu papá era el profesor de artes marciales local. De aquí los pectorales de culturista.



▲ Imagina que accidentalmente estrellas el coche de este hombre.





▲ Las zonas del juego son enormes, y a menudo te ofrecen bellas vistas del entorno.



▲ Ah, la auténtica. Sea lo que sea lo que bebas, asegúrate de que sea "siempre Coca-Cola".



▲ "¡Huy!, perdona colega". Masa Fukuhara realmente debería poner una cerradura en la puerta de su habitación.

◄ Lo que no puedes ver es la forma perfecta en que se mueve y dobla su cazadora.

5 ¡BUSCA Y REBUSCA!

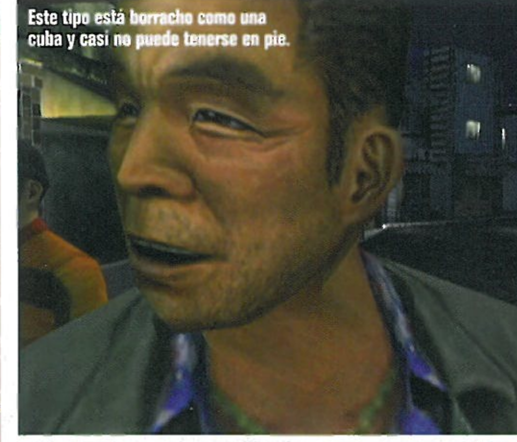
¡Cotillear en los cajones de tus padres nunca había sido tan divertido! Hay fotos, llaves, cosas para comprar y ¡tus regalos de Navidad en la parte de arriba del armario (es broma)!



▲ Esta foto traiciona la verdadera identidad de tus amigos. Fíjate que el viejo Ryo ni siquiera es capaz de sonreír a la cámara. ¡Patata!

▲ Esta caja en el escritorio de tu padre esconde un secreto especial, sus viejas revistas de jazz.

◀ Visita las tiendas, mira un poco e incluso compra cosas que te gusten. ¡Es sorprendente!



Este tipo está borracho como una cuba y casi no puede tenerse en pie.



▲ ¡Genial! ¡Incluso puedes robarles cosas a la gente de la nevera! ¡Esto SÍ



▲ Vale, sé que escondes algo. ¿Dónde has metido mi gato, si se puede



Fíjate en los detalles que puedes ver. Llegarás encima de los controles.



Puedes cambiar a una vista de primera persona.

Alternativamente, puede que pase la mañana en el parque antes de irse de tiendas durante una hora o así y luego volver a casa temprano. Sincroniza mal tus investigaciones y podrás pasarte días intentando conseguir la entrada en el diario requerida para permitirte acceder en la siguiente área igual de inmensa.

¡ES UN MILAGRO!

Este nivel de detalle e interacción en tiempo real da a Shemue un preocupante liderazgo sobre sus competidores. Estás tan acostumbrado a jugar juegos en los que el interruptor para abrir una puerta es un enorme interruptor en un muro cercano, o que el armario esconda una entrada secreta y es el único objeto en la pantalla que puede moverse, que enfrentarse a un juego de repente donde una llave puede esconderse debajo de un sofá o hacer que se la trague el gato es todo un desafío.

Y lo que es más interesante de todo, aunque creas que este "busca en todas partes noche y día" es la cosa más aburrida del mundo, no lo es en absoluto. Puedes pasar horas (y días del juego) simplemente paseándote por ahí a la vez que te diviertes. Los diseñadores del juego han tenido cuidado en dotarle de toda clase de cosas por hacer además de la trama. Molestar a los motoristas, pelearse en el pueblo, jugar al billar en los bares o ganar (o casi siempre perder) una fortuna en las máquinas tragaperras. ¡Puedes pasar un buen rato simplemente jugando con el juego y sin avanzar en absoluto!

El hecho de que sólo puedas guardar el juego en tu casa significa que jugarás con cuidado, como si fuese la vida real, volviendo a la cama cada noche y haciendo una pequeña nota mental cada mañana sobre qué es lo que vas a hacer hoy. Sin embargo puedes guardar el juego rápidamente en cualquier momento y luego continuar desde este punto si tienes que hacer algo urgente en la vida real. Piensa en esto: ¿por qué no jugar un día del juego cada día, poco más de una hora cada noche? Sería como vivir dos vidas....

¡DIOS MÍO (2)!

Vale, puedes incluso buscar pistas debajo de las baldosas, interaccionar con prácticamente todo lo que está a la vista y charlar durante horas con los, literalmente, cientos de personajes que rondan por las calles y trabajan en las tiendas y bares. Pero hay mucho más que eso...

Shenmue es el trabajo de Yu Suzuki, el genio de Sega detrás de las series de Virtua Fighter e incontables famosos arcades (alguno de los cuales puede encontrarse en su forma arcade perfecta dentro del juego, mira en cualquier parte). Dado que sabe una o dos cosas sobre juegos de lucha, ¿hay alguna posibilidad de liarse a tortas en Shenmue? ¡Oh, sí...!

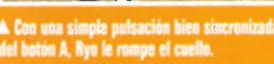
¡OOSHKAAH!

Antes de nada, un poco de cotilleo. Sega cometió un gran error al mostrar algunos fragmentos de Shenmue en el E3 del año pasado y nuestra revista no fue la única en criticar sus esfuerzos. Sin la parte de aventura del juego funcionando, sólo mostraron las dudosas escenas de los "dardos" (mira en cualquier parte) y una de las ahora no... no... notorias escenas de combate. ¿Qué pasó entonces? Bueno, durante esas escenas de lucha

6 ¡ERES UN TIPO DURO!

Las batallas son toda una gozada visual, con Ryo haciendo toda clase de movimientos mientras pulsas botones como loco.





▲ Con una simple pulsación bien sincronizada del botón A, Ryo le rompe el cuello.



▲ Y no hay sólo batallas tipo película, sino también muchos combates en tiempo real.



▲ ¿Quieres evitar una patada en la cara? Bueno, ¡pues pulsa Derecha ahora mismo!

7 ¡HABLA CONMIGO!

Una parte vital del juego son las llamadas telefónicas. Por una pequeña cantidad puedes llamar a tus colegas. Pero cuidado, ¡puede que no estén o que estén hablando! ¡Es como en la vida real!



◀ Hola, ¿está Pepe? Oh, ¿puede decirle que nos vemos en el bar? ¡Gracias!

▼ ¿Seguro que era ese teléfono? Ya van cuatro veces que te equivocas...


OK CONSOLAS
¡DIVERSIÓN MAPEADA!
Cada una de la zonas de Shenmue es como un "nivel" de un juego inferior. Cada una contiene montones de sitios para visitar y cientos de personas con las que hablar. Menos mal que te dan un mapa, ¿verdad?
SHENMUE
¡CORTA Y A LA PARED!

¿ABSOLUTAMENTE REALÍSTICO?: ¡SÍ!
¿MUY JAPONÉS?: ¡TOTALMENTE!
ARMAS: NINGUNA
MOVIMIENTOS DE LUCHA: + 20
PREGUNTAS: CIENTOS
GATOS: MONTONES

8 ¡TÍRAMELA A LA CABEZA, HIJO!

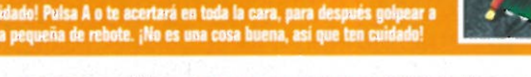
Los eventos de combate pueden darse en cualquier parte, así que más te vale estar preparado para darle al botón adecuado. Llegará el momento en que este renacuajo lance el balón hacia ti. Pulsa A y cogerás el balón, y tendrás una conversación. ¡Falla y acertará a la niña pequeña, y ellos saldrán corriendo!





▲ La cámara se aleja y este pequeño Rivaldo te lanza el balón sin avisar. ¡Chaval, cuidado con lo que haces!





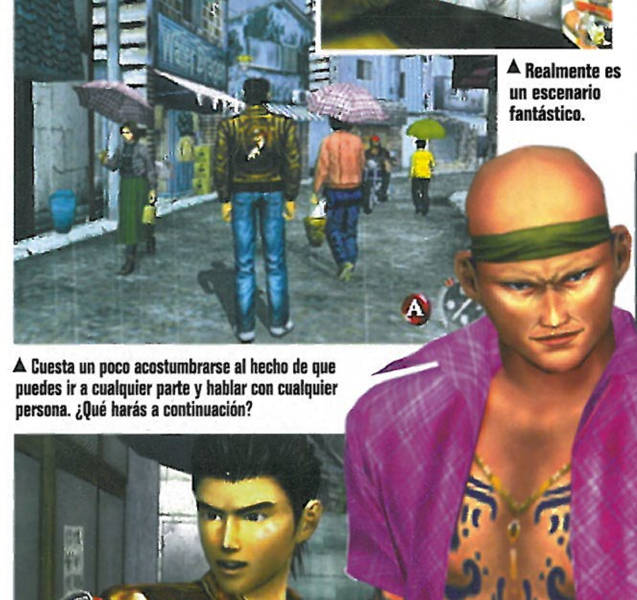
▲ ¡Cuidado! Pulsa A o te acertará en toda la cara, para después golpear a la niña pequeña de rebote. ¡No es una cosa buena, así que ten cuidado!





▲ Pásate por aquí de día y no podrás entrar. ¡Sin embargo, vuelve después de las 5 de la tarde (¿ves el letrero?) y podrás pasar dentro!

▶ ¡Ajá, un teléfono! Reconozco que me he gastado todo mi presupuesto de hoy en los grupos de conversación.



▲ Los motoristas son unos tipos desagradables y son adversarios frecuentes en las peleas callejeras. ¡Vamos, a ver lo que sabes hacer!

▲ Realmente es un escenario fantástico.

▲ Cuesta un poco acostumbrarse al hecho de que puedes ir a cualquier parte y hablar con cualquier persona. ¿Qué harás a continuación?

pierdes el control normal de Ryu y puedes hacerlo realizar acciones presionando botones resaltados en la pantalla.

Por ejemplo, cinco personajes pueden destacarse de entre la gente y acercarse de forma amenazadora. Falla al pulsar el botón A y te pondrán las pilas. Púlsalo en las décimas de segundo en las que te dejan y Ryu esquivará sus golpes y quizá acertará a alguien con un puñetazo. Mientras tanto, la cámara se mueve y gira de forma dramática alrededor de la acción.

Los primeros combates son fáciles y cortos, teniendo que pulsar un botón cada 5 segundos, los combates finales son mucho más complejos, teniendo que pulsar botones o secuencias de botones mucho más rápido.

Por lo tanto es posible realizar sorprendentes movimientos de combate (incluyendo presas y combinaciones multigolpes de artes marciales) con la simple, aunque poco satisfactoria, pulsación de un botón. Cuando se juegan a parte, estos eventos son bastante curiosos, dando lugar a los rumores que decían que Shenmue tenía toda la jugabilidad de Dragon's Lair o era simplemente el juego de dardos más complejo jamás creado. La buena noticia es que en el contexto del juego los combates son agradables alternativas a la exploración, y que cuando se dan normalmente te pillan por sorpresa, como se daría en la vida real, quizá recibiendo algunos golpes antes de recobrarte de la sorpresa y devolverlos. Y además tiene un aspecto fantástico (aunque estés bastante concentrado en la mitad de la pantalla, donde aparecen los botones que hay que apretar).

¡OOSHKAAH (2)!

Y, sólo por acallar esos rumores de una vez por todas, hay incluso algo más de combate en tiempo real. ¡Gracias Yu!

A lo largo del juego irás recibiendo habilidades de diversos maestros y descubriendo fragmentos de instrucciones (algunos dejados por tu padre muerto) que añaden nuevas habilidades a tu lista de movimientos. Y por si eso no fuera suficiente puedes avanzar aún más en tus conocimientos practicando un poco en los aparcamientos para coches. Repetir los movimientos de patada y puñetazo una y otra vez, y cogiéndole el truco a los combos mientras tanto, a menudo te recompensará con otro movimiento especial, normalmente activado por una combinación de botones. Tus habilidades actuales y las que tienes que aprender pueden verse en una lista de movimientos que incluye un pequeño Ryu que muestra la acción marcada mientras te mueves por el menú. Es muy chulo.

La acción se pone al rojo al avanzar el juego, ¡incluyendo una pelea callejera de 70 personas en la que puedes tomar parte en un determinado momento!

¿ALGO BUENO?

Así que, ¿cómo se combina todo esto? ¿Es bueno en todo o un maestro en poco? Bueno, estamos orgullosos de revelar que Shenmue es un hito de los videojuegos. Es un título que será recordado y tomado como referencia frente a todas las futuras aventuras gráficas. No

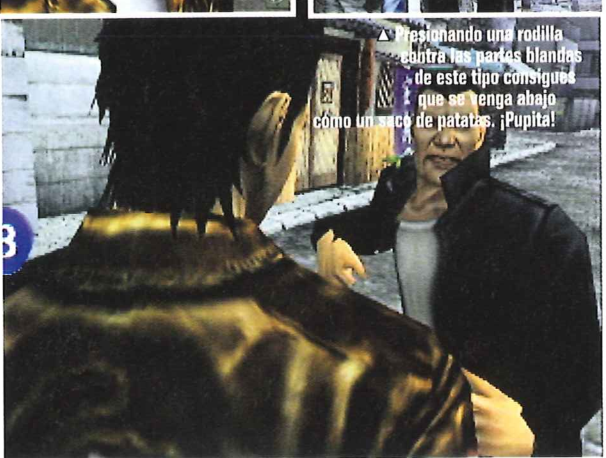


▲ ¿Has visto alguna vez un sombrero de cocinero tan perfectamente renderizado? Creo que no. Mira al chef cómo prepara pizzas. ¡Estupendo!





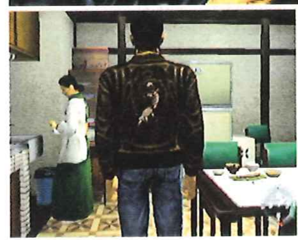
▲ A veces se te presentarán opciones en el Pad-D. ¿Le das de comer al gato? O no...



▲ Presionando una rodilla contra las partes blandas de este tipo consigues que se venga abajo como un saco de patatas. ¡Pupita!



¿Quieres saber algo curioso? Todos los personajes sacan un paraguas si empieza a llover. Salvaje.



▲ ¡Rápido! ¡Cómete su desayuno mientras está de espaldas!



▲ Se ve a menudo a Ryo dando paseos por los bosques. Muy sano.

sólo ofrece gráficos mucho mejores que las introducciones prerrenderizadas de muchos juegos. No sólo es intuitivo de jugar y funciona bajo un inmejorable sistema de exploración y recompensas. No sólo incluye los personajes más increíbles y la Inteligencia Artificial más avanzada que jamás hayamos visto. Y no sólo incluye un brillante y divertido sistema de combate, ¡es que además es enorme!

Shenmue llega más de un año tarde (en su previsión de lanzamiento original japonesa para Dreamcast) y sólo reduciendo el juego a la mitad han sido capaces de terminarlo. La segunda parte, que trata sobre el viaje de Ryu a Hong Kong, está prevista que salga el año que viene. Sin comprometer el nivel de detalle que tiene y, aunque es sólo la mitad de lo que se planeó originalmente, Shenmue es enorme. Reconocemos que si haces lo correcto en el juego, hablando con la gente apropiada a la primera y encontrando todos los objetos vitales, podrás terminarlo en algo así como 12 horas. Por otra parte, hemos estimado finalmente la vida del juego en 50 horas.

¡IMPRESIONANTE!

Lo que queda es un juego que nos ha enganchado de principio a fin. Si has pensado que tu Dreamcast era para actualizaciones de viejos éxitos y (casi perfectas) conversiones de juegos de máquinas recreativas, entonces te llevarás una sorpresa. Shenmue es el número uno de las Dreamcast y junto con Resident Evil Code: Veronica montarán un ataque frontal a tu bolsillo.

¿Merece la pena comprar una Dreamcast sólo para jugar a Shenmue entonces? No exactamente, pero cuando añades una copia de Soul Calibur, Crazy taxi, Code: Veronica, e-mail y acceso a Internet también, las cosas empiezan a cambiar, afortunadamente para Sega. No sólo de Playstation vive el hombre.

9 ¿QUÉ?

¡Además de los eventos vitales de la historia hay cientos de otras cosas curiosas para descubrir simplemente curioseando por ahí!







▲ ¡Mira! Has encontrado una Saturn.

> Shenmue es un juego que siempre será recordado y utilizado como referencia frente a las aventuras gráficas futuras

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION
Los gráficos más impresionantes que hemos visto, con el mejor detalle.

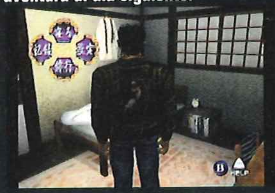
JUGABILIDAD
No es solo una enorme y absorbente aventura, ¡sino que además está repleta de brillantes escenas de acción también!

VIDA ÚTIL
No tan inmensa como Final Fantasy 8, pero desde luego es muy grande. Te llevará más de un mes fácilmente.

LO MÁS +
Darte cuenta de que puedes hablar con todas las personas que andan por ahí. ¡Es como un mundo virtual completo!



LO MÁS -
Tener que recorrer todo el camino a casa para echar una siesta de forma que puedas continuar tu aventura al día siguiente.



Sega necesitaba un juego para salvar su Dreamcast en Japón y lo ha conseguido con Shenmue. En Europa es sólo la guinda del pastel del éxito de las Dreamcast.

94%

Si te gusta este género...
Echa un vistazo a Code: Veronica, que llegará pronto a la Dreamcast. O prueba con Final Fantasy 8 de PlayStation.





◄ Todos los eventos importantes se escriben en tu diario. Tienes que seguir todas las pistas.

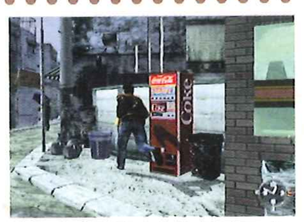
▼ Hola preciosa, ¿te vienes a los recreativos a jugar a los dardos después del trabajo? ¿Space Harrier? ¿Hang On? ¿No? ¡Vaya!



► Diviértete parándote delante de los motociclistas y quedándote mirándolos. Nos quedamos un día entero antes de seguir.



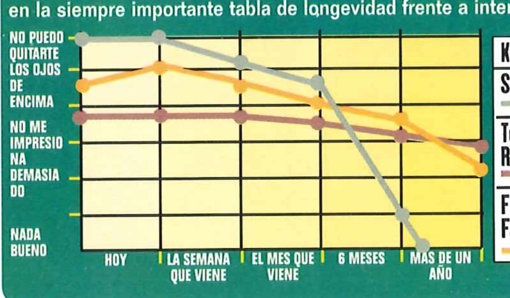
▲ Un jersey feísimo atrae la atención de Ryu en la tienda del Dragón de Agua. Crucial.



▲ Ryo prefiere "la auténtica" en lugar de "la elección de la nueva generación".

¡CHOQUE DE TITANES!

¿Cómo queda Shenmue comparado con otras aventuras similares, en la siempre importante tabla de longevidad frente a interés?





Virtua Striker es el juego de fútbol que una vez pensé que era el mejor de todos. Chicos, me siento como un tonto ahora que ha llegado para Dreamcast...







VIRTUA STRIKER 2000

1 ¡OFENSIVO!

La mejor forma de meter gol es evitar el centro del campo tanto como sea posible, permanecer en las bandas, pasar hacia delante y rematar el balón. ¿Divertido? No, en realidad no, pero puede pasar en una tarde de lluvia.



▲ Aquí está el centro del campo, donde los jugadores chocan continuamente.

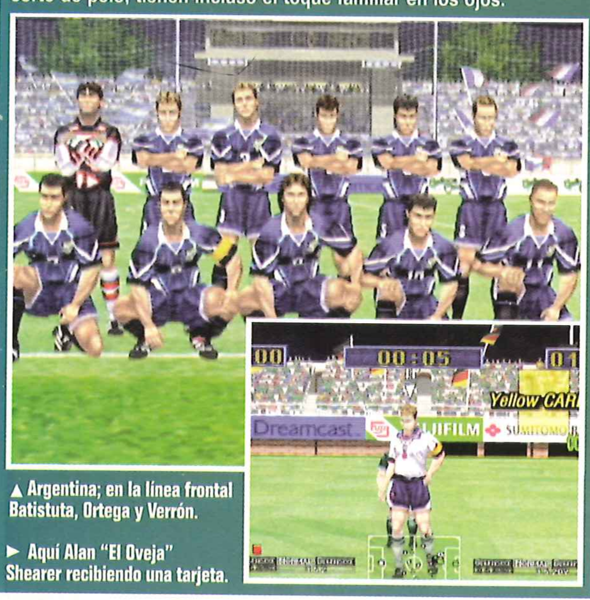


▲ No gastes tiempo pasando el balón; en cuanto veas la oportunidad de gol, ¡remata!



2 YO TE CONOZCO...

El juego no está repleto de nombres y licencias, pero inyecta un toque de autenticidad con el parecido de los jugadores. Los miembros del equipo están tan detallados que, además del obvio corte de pelo, tienen incluso el toque familiar en los ojos.



▲ Argentina; en la línea frontal Batistuta, Ortega y Verrón.

► Aquí Alan "El Oveja" Shearer recibiendo una tarjeta.



El fútbol vende. Ahora, estoy seguro de que algunos de vosotros piensa que el fútbol apesta, pero apuesto a que vosotros también apestáis, ¿a que sí? Pero para todos los que amáis el bello deporte, aquí llega otra (sí, otra) experiencia futbolística para que os sumerjáis en ella.



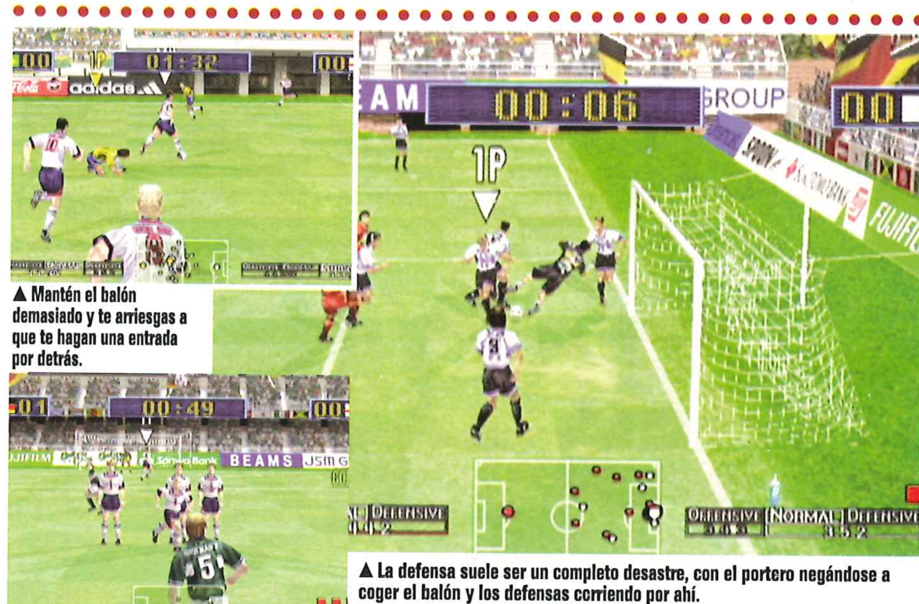
ARCADE

Sega se ha dado prisa en explotar sus amplios recursos de máquinas recreativas, las máquinas arcade que sin duda conoces, con el lanzamiento de Sega Rally 2 y House of the Dead 2. Y ahora, con la ayuda de la Dreamcast, estas conversiones no son simples intentonas que simplemente comparten el nombre con al arcade original. No, es el arcade original excepto que no jugarás en unas máquinas de metro setenta de alto y sin niños mayores que tú que te roben el dinero. Hoy en día las conversiones son idénticas a las de las máquinas arcade, y esta es una expresión que oirás mucho durante la vida de la Dreamcast.

¡Oh dios mío, es genial! Gracias, Sega, sois los mejores, ahora podemos tener una máquina arcade en nuestra habitación. Pero aunque todavía te queremos, Sega, hay aún algunos fallos en vuestro bonito sándwich de conversiones. Los juegos procedentes de la máquina arcade no ofrecen horas de juego, son todo ooohs y aaahs, drama acción y desafíos instantáneos. Longevidad y variedad no son los dos conceptos principales, básicamente nunca verás Final Fantasy en una de estas máquinas. Así que aunque tengas una "auténtica" máquina en tu casa y no necesites llevar suelto para jugar, el arcade puro empieza a deshacer la diversión. Pero, desgraciadamente, ese no es el único problema que tienen Virtua Striker.

AMOR

De todos los juegos de fútbol que han salido para Dreamcast, este es el que realmente estaba esperando.



▲ Mantén el balón demasiado y te arriesgas a que te hagan una entrada por detrás.

▲ La defensa suele ser un completo desastre, con el portero negándose a coger el balón y los defensas corriendo por ahí.

◄ Haz lo que puedas para conseguir meter el balón en el área de peligro con precisión.

▲ Los porteros suelen ser bastante buenos atrapando tiros de largo alcance.



▲ Los tiros libres suelen ser bastante difíciles de convertir porque no hay forma de dar efecto.



◀ Aunque FIFA e ISS permiten a los jugadores rodear a los demás cuando se acercan mucho, aquí simplemente chocan.

▼ Otro con los brazos en alto, ahora debe saber lo que es bailar.



Después de haber gastado una gran parte de mi paga en Virtua Striker, poseer la versión de Dreamcast sería un gran y económico paso. Me encantaba Virtua Striker 2 en la máquina, que es justo por lo que no puedo entender por qué odio tanto Virtua Striker 2000 para Dreamcast. ¿Sería el gastar dinero lo que me gustaba? Quizá el sacrificio fiscal que hice no me dejaba ver sus fallos. Por hacer una prueba, tiré 20 duros cada vez que jugaba a la versión de Dreamcast, pero eso sólo me hizo más pobre.
Podría ser que esto es Virtua Striker 2000 y no Virtua Striker 2. Quizá, pero las diferencias son mínimas. Más que ser una continuación, esta es una actualización con una mano de pintura a la apariencia de los jugadores y unos cuantos equipos más añadidos a la lista.

MISTERIO

Aunque los defectos de Virtua Striker son un misterio, sus puntos fuertes son visibles inmediatamente. Si hubiese un debate masivo sobre cuál es el mejor juego de fútbol, no cabe duda que Virtua Striker sería el de mejor aspecto. Aunque esta es sólo mi opinión, cualquiera que no esté de acuerdo conmigo estará indudablemente equivocado. Realmente es precioso. Los jugadores están cachas, y están muy detallados, cada uno con sus propias características. Aunque Virtua Striker no incluye el nombre de los jugadores, sí incluye su apariencia. Todas las grandes estrellas son reconocibles (generalmente por sus cortes de pelo) pero sus caras son también familiares. Mira a Tony Adams, por ejemplo, y verás lo que quiero decir. Tiene ese aire inconfundible de burro que le caracteriza, ¡maravilloso! El juego incorpora un montón de suaves animaciones que van de maravilla y están extremadamente detalladas. La cámara de las repeticiones es una maravilla. Pero al jugar, es molesto, es complicado y es aburrido.

¡AY!

Es muy difícil imaginar cómo querían los desarrolladores que se jugase A VS. Con FIFA, jugar personalmente es la decisión obvia, mientras con ISS se requiere precisión en los pases. Con Virtua Striker los pases largos son extremadamente delicados y driblar a un contrario es prácticamente imposible. Esto se debe principalmente al horroroso rendimiento de los jugadores. Aunque la animación es rápida y detallada, realmente falta flexibilidad. Los jugadores tardan un montón en coger el balón y girar, que aunque puede ser "realístico" no es de ninguna ayuda en medio de un partido. Hay una

➜

3 ¡LA DIFERENCIA!

Tienes la opción de jugar en el modo arcade que, te sorprenderá darte cuenta, es igual que el juego arcade. Además tienes la opción de Partido que es más como un simulador. También puedes escoger en qué estadio quieres jugar y tomarte un descanso y hacer una bonita foto de equipo antes de salir. Pero la diferencia es ahora que eres amonestado por cualquier cosita, así que no esperes terminar el partido con los 11 jugadores.



▲ Si el juego termina en empate, es hora de hacer la ronda de penaltis. Lánzalos bajos, lentos y a las esquinas, y ganarás.

▲ Cuando lancen una falta a la portería tomas el control de tu portero, pero sólo desde el punto de vista del atacante. Muy extraño.

▶ During the game you can change the outlook of your team from offensive to defensive. As the games are quite short on the Arcade mode it's worth trying to grab an early lead, play defensive and then try to hit the other team on the break.



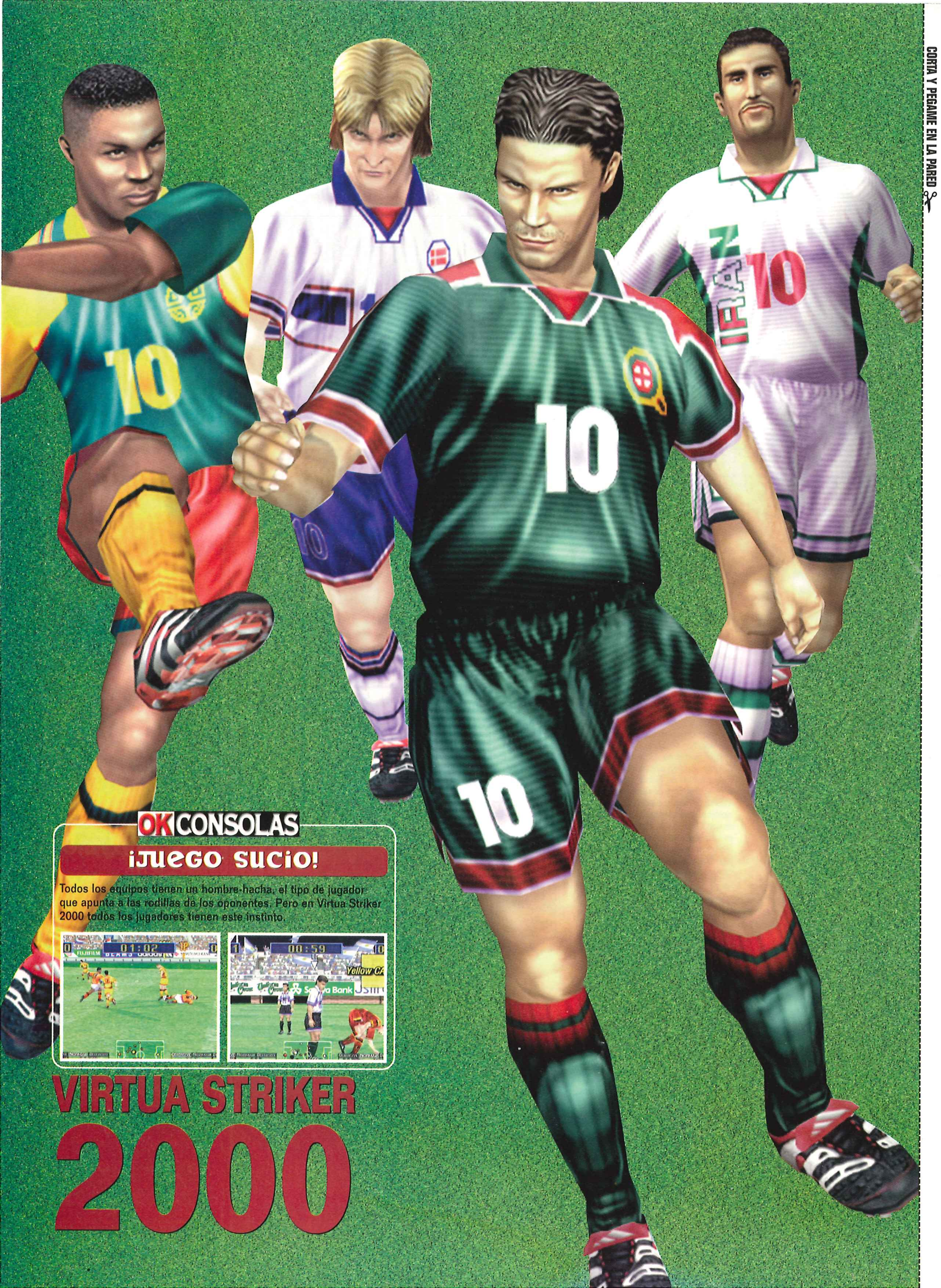
◀ Al final de cada juego consigues una repetición de los goles.

▼ Todos los jugadores llevan calzado de Adidas.

▲ Cualquier cosa fuera de las reglas hará que te saquen una tarjeta amarilla o una roja.



▲ Esta es la parte de simulador del juego, puedes escoger el estadio. Guau, eso es lo que llamo una experiencia interactiva.


CORTA Y PÉGAME EN LA PARED
IRAN
OK CONSOLAS
¡JUEGO SUCIO!
Todos los equipos tienen un hombre-hacha, el tipo de jugador que apunta a las rodillas de los oponentes. Pero en Virtua Striker 2000 todos los jugadores tienen este instinto.
01:02
00:59
Yellow CA
VIRTUA STRIKER
2000

4 ¡REPETICIÓN!

La cámara se aproxima dando primeros planos y pausas. La pena es que no puedes controlar las repeticiones y son demasiado rápidas.



▲ Las repeticiones son principalmente primeros planos.



▲ En el modo de Partido consigues repeticiones por fallos por los pelos.



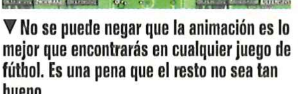


▼ Aquí está el futbolista favorito de todo el mundo. David Beckham haciendo amigos e influyendo en la gente.



▲ ¡Achtung! ¡Son los alemanes!

> "Los juegos de la máquina arcade no ofrecen horas de juego, son todo ooohs y aaahs, drama y desafíos instantáneos"



▼ No se puede negar que la animación es lo mejor que encontrarás en cualquier juego de fútbol. Es una pena que el resto no sea tan bueno.



pausa enorme desde que se pulsa el botón de "pase corto" hasta que el jugador coloca sus pies y ejecuta el movimiento. Incluso entonces, si el balón llega al jugador que deseábamos, merece una pequeña celebración. Correr con el balón es un desafío similar. La velocidad de los jugadores se reduce prácticamente a la mitad cuando corren con el balón, así que no se puede dejar atrás a los oponentes, y la patética capacidad de giro significa que esquivar a los contrarios es todavía menos probable. Si tienes el balón y te paras un momento, te lo quitarán de los pies en un segundo. El más mínimo contacto con otro jugador resultará en la perdida del balón y, si la zona de alrededor está llena de gente, todo termina en un masivo desastre, donde las estrellas del fútbol internacional caen las unas encima de las otras.

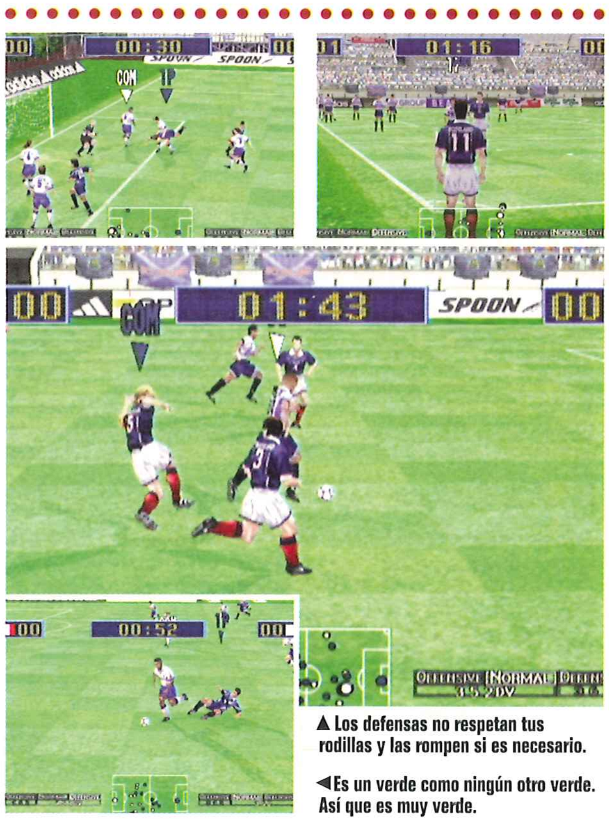
LIADO

Aunque estos son hechos bastante molestos, lo que ya se pasa de la raya es el movimiento de los jugadores que no tienen el balón. Es completamente aleatorio. Tienes a defensas que se alejan de balones perdidos dentro del área de penalti o atacantes que se dan la vuelta y se alejan de la acción, y no hay un patrón o una forma en el juego. Cuando intentas jugar el balón, te quedas sin jugadores porque les lleva horas llegar a la portería enemiga. Y luego están los porteros. Increíble. Son fantásticos en atrapar cañonazos desde 20 metros, pero no se mueven un metro cuando el balón entra en el área. El balón puede estar a unos metros de ellos, pero no se moverán a por él. Los porteros de los juegos de tablero son más rápidos en salir de su posición que esta panda de pasmados.

EXTRAS

Desgraciadamente, al contrario que en la serie FIFA, no tiene una multitud de extras para compensar esto. Puedes cambiar las formaciones de los equipos durante el juego, pero no hay nada sobre la gestión de equipo en lo que intervenir, convirtiendo al juego en un pequeño desastre.





▲ Los defensas no respetan tus rodillas y las rompen si es necesario.

◄ Es un verde como ningún otro verde. Así que es muy verde.

Lo mejor de lo peor...

Una Dreamcast no es lo mejor para esto, porque cuando se trata de juegos de fútbol ninguno da la talla. Así que qué va a ser, ¿Virtua Striker o UEFA?



OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION

Los mejores gráficos de cualquier juego de fútbol. Pero el resto, bastante chapucero.

JUGABILIDAD

Lleno de fallos. Intentar cazar moscas con bates de béisbol es menos frustrante.

VIDA ÚTIL

Como pasa con todos los juegos arcade, este no durará para siempre porque el tipo de juego impide la diversión continuada.

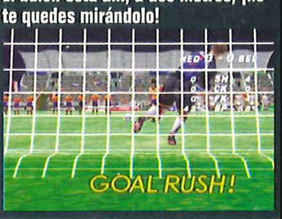
LO MÁS +

La selección de goles al final de cada juego mostrando todos los goles sorprendentes que has conseguido meter.



LO MÁS -

La inteligencia artificial de los porteros es realmente deprimente. El balón está ahí, a dos metros, ¡no te quedes mirándolo!



Una gran decepción que te deja frío, sólo y vacío. Te hace pensar si realmente hay algo en lo que creer. ¡Huy!



Si te gusta este género...
Si te gusta esto, eres mejor persona que yo. es para PlayStation, así que tus únicas alternativas son UEFA Striker y WWS 2000.



Si el combate aéreo fuera tan poco excitante como se muestra en Ace Combat 3, seguro que se te quitarían las ganas de llegar a ser como Tom Cruise en Top Gun.









ACE COMBAT 3



▲ En un día soleado, no hay nada como enviar a alguien a la tierra en picado.

▲ Acaba con los enemigos que tienes a la vista con tus supermisiles.







Como decían nuestros antepasados, si Dios hubiera querido que el hombre volara, le habría creado con alas. Si seguimos esta lógica, si Namco hubiera querido satisfacerte con este simulador de vuelo para PlayStation, debería haber hecho de Ace Combat 3 un juego muchísimo más interesante.

El juego transcurre en un futuro donde se han sustituido los estados por dos corporaciones omnipotentes. Estos chicos malos de los negocios intentan deshacerse de sus contrincantes y lo único que puede mediar entre ellos es la nueva generación de las Naciones Unidas (UPEO), la gente para la que vuelas.

RELAJANTE

Para ayudar a la UPEO a conseguir su objetivo, tienes que llevar a cabo numerosas misiones como duelos aéreos, bombardeos y salidas de exploración del terreno. Toda la acción transcurre en una especie de paisaje con el que sueñan los ecologistas: bosques frondosos, océanos impolutos y ciudades con las fronteras claramente marcadas. Todo tiene un aspecto maravilloso. De hecho si unes esta visión tan utópica de la tierra con la música de ambiente, te sentirás tan relajado que creerás estar flotando. Seguro que piensas que así no hay forma de salvar el mundo de la destrucción. Desde el momento en que apareces como por arte de magia en tu cabina, hasta que completas la misión (y vuelves a tu base), no te vas a encontrar con casi ningún obstáculo que te impida triunfar. De vez en cuando verás que alguno de los aviones a los que se te ha encomendado destruir te lanza algún que otro misil, pero no te preocupes porque si cambias rápidamente de dirección saldrás airoso del percance.

Ocurre lo mismo con las baterías que se encuentran situadas alrededor de tus objetivos prioritarios; solamente pueden utilizarse para abrir fuego una vez que hayas efectuado tus primeros disparos. De hecho, la única amenaza a la que te tienes que enfrentar en cualquiera de las misiones eres tú mismo. Los

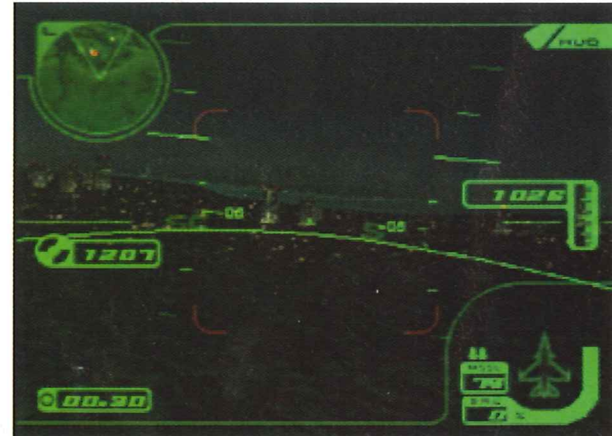
1 ¡DUELO DE TITANES!

Según te vas moviendo por el juego, puedes utilizar hasta 14 cañones distintos o misiles guiados. Desgraciadamente, de noche no puedes utilizar las armas.



◀ Puedes perseguir a tus enemigos a una buena distancia y sin necesidad de verlos.

▼ La mejor forma de abatir a tus enemigos es pisarles los talones antes de disparar.





▲ Volar de noche parece más divertido pero, ¿por qué no se puede cambiar la velocidad?

▲ No despegas, simplemente apareces por arte de magia en la cabina.



▲ No te preocupes si tienes que acercarte mucho a tierra.



▲ Si te aburres mucho, puedes intentar pasar por debajo de ese edificio.

errores que puedes cometer no se producen por culpa de un complejo sistema de control o indicaciones poco precisas, ni tampoco en obstáculos imprevistos. En realidad, se producen por el estado de trance que alcanzas, que no te permite reaccionar a tiempo.

AMENAZA

En definitiva, es un juego bonito y todo funciona a las mil maravillas, pero desde luego si lo que te apetece es una buena dosis de adrenalina, aquí no la vas a encontrar. Tal y como se presenta, a Ace Combat 3 le cuesta despegar.

2 RETORNO AL EDÉN

A juzgar por Ace Combat 3, un mundo controlado por estas corporaciones sería para pensárselo seriamente. Los bosques se alargan hasta el horizonte, el agua de los mares es increíblemente cristalina y el cinturón verde que rodea las ciudades siempre se respeta. ¡Qué maravilloso futuro nos espera!



▲ Los bosques parecen extenderse como un fuego salvaje, así que empieza por abatir un avión.

◄ ¡Qué maravilla! No culpes a Ace Combat 3 por hacerte pensar que necesitas unas vacaciones al aire libre.

▼ Esta es una auténtica ciudad-jardín. ¿Te imaginas cómo sería si en las ciudades todo cobrara tanta vida?



▲ Esmeralda, ópalo, jade... El color del mar varía desde un verde profundo a un azul eléctrico. Cualquier biólogo marino pensaría que ha muerto y que se encuentra en el paraíso.

"En definitiva, es un juego bonito y todo funciona a las mil maravillas, pero desde luego si lo que te apetece es una buena dosis de adrenalina, aquí no la vas a encontrar"

3 ¡BANDIDO A LAS SEIS!

Puedes sentarte en el interior de 21 cabinas diferentes, pero tendrás que ser un piloto experimentado para notar la diferencia entre ellas. ¡Ah!, y no esperes conseguir ninguna sensación de velocidad a no ser que uno de tus enemigos se te eche encima.



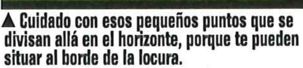
▲ Los aviones están muy logrados.



▲ El marcador de la parte inferior izquierda registra cualquier daño que puedas sufrir.



▲ Cuidado con esos pequeños puntos que se divisan allá en el horizonte, porque te pueden situar al borde de la locura.



► ¿Hay alguien ahí? ¡Sal si te atreves! Prepárate para no tener nada que hacer.





OK EN RESUMEN

PRESENTACION

Tiene unos efectos visuales de primera pero, ojo, no se puede juzgar un libro por su portada.

JUGABILIDAD

Por lo que respecta a este arcade, la jugabilidad es muy pobre.

VIDA ÚTIL

Dura aproximadamente lo mismo que uno de los aviones que se te ha encomendado destruir. Muy poco.

LO MÁS +

Sobrevolar de noche las ciudades. Seguro que te apetecerá irte de marcha con tu traje de piloto y todo.



LO MÁS -

Todo lo que tienes que hacer es muy básico y lo repites una y otra vez. Demasiado aburrido.



Para ser un simulador de vuelo, no cuenta ni con la complejidad suficiente para mantener el interés de los aficionados al género, ni con los ingredientes necesarios para satisfacer a los que piden una acción trepidante



Si te gusta este género...

Seguramente necesitas poner algo de emoción en tu vida, así que si lo que te gusta es la acción, prueba Wipeout 3.



Es un robot obsesionado con la pintura que se va moviendo de un lado a otro como un loco. Entonces, ¿por qué se llama Rocket? Es muy sencillo. Porque apunta a las estrellas.









ROCKET



Está claro que cada cierto tiempo, aparecerá un nuevo juego que intentará imitar a Mario 64 porque saben que habrá unos cuantos fans que no dejarán de comprarlo. Pueden ser muy entretenidos, pero lo cierto es que ya estamos hartos de tener siempre más de lo mismo.

DIFERENTE

Afortunadamente, Rocket no es uno de estos juegos. De hecho es uno de los juegos más originales, simpáticos y entretenidos que hemos visto en mucho tiempo. Nos ha sorprendido a todos con su mezcla de originalidad, diversión y aventura. Tanto es así que pensamos que es el mejor juego en 3D que hemos visto desde que Mario apareció en las pantallas de la N64 hace tres años, y tres años en el mundo de las consolas, ¡son muchos años!

Ningún juego de plataformas se acerca mínimamente a la inventiva de Mario 64. Pero en lo que a Rocket se refiere, todo se reduce a un aspecto, los "pequeños" retos que te plantea. Está repleto de rompecabezas que harán que te tengas que, literalmente, romperte la cabeza para conseguir descifrarlos. Pero no creas que al final te vas a acabar aburriendo porque un puzzle no puedes descifrarlo ni a la de tres, no. La dificultad de los puzzles está calculada a conciencia para que no te veas parado en un sitio sin poder continuar, ¡porque no puedes resolver el maldito acertijo!

OBSERVADOR

Los gráficos tampoco se quedan atrás; de hecho, son todo un logro que no tienen nada que ver con lo que normalmente se asocia a la N64. Tanto es así que un nivel entero del juego está dedicado a eso, a los gráficos, o más bien a la pintura. Sirviéndote de un tanque de pintura tendrás que resolver una serie de acertijos asociados con esta y también deberás embadurnar a unos cuantos bichitos para poder librarte de ellos.

En cada nivel tendrás un vehículo diferente, que invariablemente habrás de utilizar para resolver los rompecabezas.



▲ Utiliza tu rayo tractor para agarrarte a las cosas y así poder saltar de un lado a otro.



▲ Necesitarás una gran dosis de habilidad para completar las pantallas.



1 ¡A CONSTRUIR UNA MONTAÑA RUSA!

¡Qué pasa! ¿Es que quieren que me estalle la cabeza? Y eso que este es uno de los rompecabezas más fáciles...



▲ ¿Ehh? ¿Qué es eso? Parece que necesita unos cuantos tornillos. Mejor será que los encuentre lo antes posible.

▶ ¡Hombre, mira! Ahí está uno de esos tornillos. ¡A capturarlo con mi poderoso rayo tractor!





◀ Pon todos los tornillos y construye una montaña rusa.

▼ Una vez que hayas terminado de construir el recorrido, ¡tendrás ante tus ojos tu propia montaña rusa! ¡Vamos a probarla!



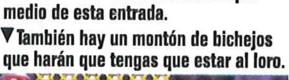


▲ ¿Lograrás que se aparte?

▲ Se accede a todos los niveles por medio de esta entrada.

▼ También hay un montón de bichejos que harán que tengas que estar al loro.





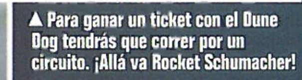




2 ¡Me encanta conducir en coche!

Este juego no te dará a elegir entre cientos de coches, pero lo que sí hará es darte vehículos originales y divertidos con los que pasártelo cañón. ¡Veamos nuestro garaje!



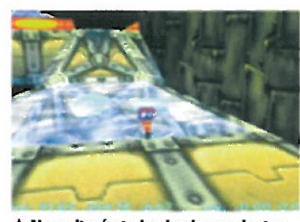


▲ Para ganar un ticket con el Dune Dog tendrás que correr por un circuito. ¡Allá va Rocket Schumacher!

▲ El Dune Dog una mezcla rara entre un perrito caliente y un coche cutre. ¡Un auténtico demonio de la velocidad!

◄ El tanque de pintura con su motor antigravitatorio es una invención maravillosa.





▲ Necesitarás todas las herramientas que puedas encontrar.



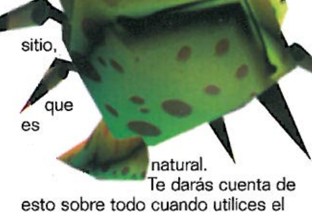
▲ Los vehículos le añaden un encanto extra a la ya maravillosa jugabilidad.



¡Su ticket!

objetivos del juego es el conseguir un puñado de tickets (ya que, de hecho, todo el juego está situado en un parque de atracciones a escala cósmica). En cada nivel tendrás un vehículo distinto que te ayudará a completar tus misiones. Te será superútil y, lo que es más importante, cada uno es totalmente distinto (por ejemplo, en el nivel tres te verás saltando encima de un delfín mecánico), cosa que no han conseguido muchos juegos de carreras...

Esto es algo que tendrás a lo largo de todo el juego, lo que hará que te encante jugar. Esto se debe en parte a la fantástica física del motor del juego; todos los vehículos que utilices, cada salto al estilo Tarzán... simplemente todo parece que está bien, que está en su sitio, que es natural.



Te darás cuenta de esto sobre todo cuando utilices el rayo que Rocket utiliza para coger cosas. Con él puedes agarrar algo, moverlo de un sitio a otro, lanzarlo, recogerlo... todo ello con la máxima naturalidad; parece como si tuviera un peso real. Por ejemplo, los troncos de los árboles parecen pesar más que las ovejas... En serio, compruébalo.

En uno de los primeros puzzles que te encuentras, tienes que intentar llegar al tanque de pintura que aparentemente está fuera de tu alcance encima de una plataforma. Sólo después de tirar unas cuantas de las ovejas que merodean por allí, te darás cuenta que se quedan enredadas en la hiedra y que las puedes utilizar como si fueran una escalera.

Y eso es Rocket, un magnífico juego lleno de rompecabezas con

¡A todo trapo!

una dosis considerable de humor. También hay unas pocas plataformas que, aunque escasas, no son precisamente fáciles. Intenta saltar de una plataforma a otra mientras un cañón de pintura no hace más que dispararte una y otra vez, o también intenta no perder el equilibrio al subirte a una flor.



> "Tira unas cuantas de las ovejas merodean por allí y te darás cuenta de que se quedan enredadas en la hiedra y puedes utilizarlas como si fueran una escalera"

3 ¡Un montón de mejoras!

Como un buen PC, Rocket necesita ser mejorado con nuevo hardware que le permita realizar sus misiones. Recoge los Tinker Tokens que están desperdigados por los niveles para poder así intercambiarlos por todo tipo de estupendas mejoras, como pueden ser rayos tractores, rayos de hielo o ruedas especiales que te permitan alcanzar velocidades inimaginables.





▲ El rayo tractor te permite traer hacia ti troncos y mástiles que estén muy lejos y agarrarte a ellos.

◄ ¿Crees que no puedes vadear el lago? No te preocupes, que con el rayo de hielo podrás congelar el agua lo suficiente como para pasar por encima.

4 ¡Furia de titanes!

La verdad es que ninguno de los niveles es precisamente fácil. Pero algunos de ellos son realmente infernales.



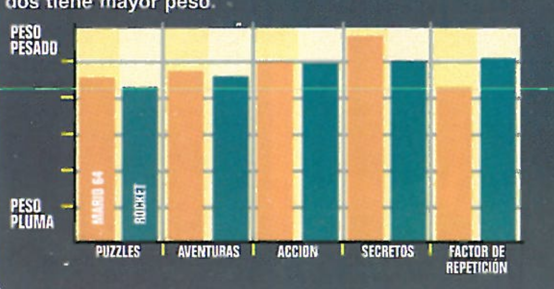
▲ Este túnel está lleno de rocas electrificadas.



▲ ¿Poner todos los tornillos en su sitio en 20 segundos? ¿Es una broma verdad?

¡La batalla de los saltos!

¡Rocket contra Super Mario 64! Vamos a ver quién de los dos tiene mayor peso.



OK Consolas en resumen

Presentación

Muy buena, efectos visuales llenos de color y una gran cantidad de personajes. También tiene unas melodías pegadizas que no pararás de tararear.

Jugabilidad

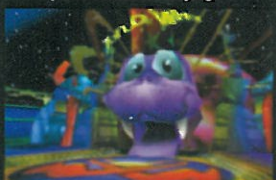
Consigue superar las partes que se desarrollan en las plataformas y tendrás ante ti un maravilloso mundo de diversión.

Vida útil

Al no tener modo multijugador, cuando lo termines perderá gran parte de su encanto, pero no te preocupes: necesitarás mucho tiempo para terminarlo.

Lo más +

Cuando descubres lo bien pensados y lo ocurrentes que son los rompecabezas de Rocket, te empiezas a dar cuenta de lo bueno que es en realidad el juego.



Lo más -

Fallar por enésima el salto que se supone que has de dar para poder llegar al otro lado del precipicio. ¡Esto no me puede estar ocurriendo a mí!



Un juego de plataformas realmente bueno que hará que te rías todo lo que quieras y más de su originalidad, y que te quedes sin uñas intentando descifrar los rompecabezas.



90%

Si te gusta este género...
Entonces prueba Super Mario 64, Banjo Kazooie o Rayman 2. ¡Vamos, a comprar!

DATOS ▸ FORMATO: PLAYSTATION DISTRIBUIDOR: SONY TELÉFONO: 906 333 888 PRECIO: 7.490 PTAS. JUGADORES: 1-4 DESARROLLADOR: IDOLMINDS OTROS FORMATOS: NINGUNO



Estamos ante un juego de lucha en primera persona y en el que hay que moverse de plataforma en plataforma... ¡Que no! ¡Que es una broma! En realidad es un juego de snowboarding.






COOL BOARDERS 4

1 ¡OPCIONES!

Si quieres puedes disfrazarlo, pero no por ello dejarás de ir siempre cuesta abajo. Pero si lo que quieres son variaciones sobre tu tema favorito, no lo dudes, ¡ve a por ello!



▲ Puedes diseñar tu propia tabla, y si eso no te divierte...



▲ Cool Boarders se completa con cuatro jugadores cuesta abajo.



▲ Aprende los movimientos del trayecto antes de lanzarte a la pista.

A menudo ocurre que te gastas el dinero y los juegos no alcanzan tus expectativas, pero este no es el caso de Cool Boarders 4.

Estamos ante un juego de snowboarding sin demasiadas pretensiones, pero que te proporciona la dosis exacta de emoción que esperas de él, así que no necesitas echarle imaginación para averiguar el argumento. Sinceramente una cuarta entrega nos parece demasiado.

EQUILIBRIO

Mientras que otros deportes como el fútbol tienen movimientos complejos que no llegan a lograr una apariencia 100% real en el reino de los juegos, el snowboarding es bastante más sencillo. Se trata



de una combinación nada complicada de tabla, nieve y gravedad. La única mejora que puedes observar de un año para otro es la del apartado gráfico, esta vez bastante mejorado para PlayStation. Unos gráficos de calidad son imprescindibles para los juegos con descensos, ya que tiene que dar una autentica sensación de velocidad y euforia. Por lo tanto, Snow Surfers en Dreamcast proporciona una mejor experiencia de juego, en contraposición con la PlayStation, que se limita a



repetir los mismos y ya más que conocidos efectos. Este juego está dirigido principalmente a los jugadores que ya hayan probado Cool Boarders y que deseen tener un juego de snowboarding para completar la colección.

TODOS JUNTOS

Cool Boarders 4 cuenta con opciones multijugador, varios trayectos, gráficos estables y una ingeniosa secuencia de introducción. Es bueno, está bien realizado pero no resulta nada sorprendente. Podríamos decir que solo es un complemento para engrosar tu colección de juegos, nada más.

ALTERNATIVAS

Street Skater de Tony Hawk marcó las directrices de cómo debería realizarse un deporte de riesgo. CB4 resulta sin embargo algo antiguo e incluso cansino, ya que todo lo que ocurre en el juego ya se ha visto antes, y aunque es cierto que se ha mejorado la calidad en esta cuarta entrega, tampoco es para tirar cohetes.

2 ¡GOLPEA Y DIVIÉRTETE!

A lo largo de las competiciones hay algunas carreras intensas con mucha acción, en las que debes medir tus habilidades con el mejor. Se trata de una mezcla explosiva entre destreza en la pista y velocidad brutal. ¡Dale un guantazo!



◂ En esta pista trucos puedes aprender los distintos movimientos con la ayuda en pantalla.

OK CONSOLAS EN RESUMEN

PRESENTACION
Tan buena como la que consigues en un juego de snowboarding para la PSX, lo cual no dice demasiado.

JUGABILIDAD
Tan buena como la que consigues en un juego de snowboarding para la PSX, lo cual tampoco dice demasiado.

VIDA ÚTIL
La curva de dificultad es suficiente para deslizarte a tus anchas y de paso puedes golpear al resto de los corredores.

LO MÁS +
Hazte con el espacio vital necesario para respirar el aire puro alpino. Es muy terapéutico.



LO MÁS -
Tener una vista del trayecto eclipsada por tu tabla especialmente en modo de dos jugadores.



Uniforme y profesional, pero tan monótono y benévolo que carece de emoción. Te deja impasible.

62%

Si te gusta este juego ...
Snow Surfers en la DC es muy parecido pero más divertido. También tienes Cool Boarders y Trickstyle.



◂ Los trayectos están salpicados de objetos, así que ya puedes practicar tus mejores habilidades aéreas.



▲ Este corredor no entrena, fuma a escondidas y va a su bola.

▶ Si quieres seguir en la competición no se te ocurra tropezarte con nada.

3 ¡AUTÉNTICAS CELEBRIDADES!

En Cool Boarders 4 tienes a todas las superestrellas del género. Nombres como Darren Cingel y Brian Savard se merecen todo el respeto en su círculo deportivo, pero probablemente al jugador medio le suene a chino.



Entretenimiento para todos los públicos



PC PRO

PC PRO es la revista idónea para desenvolverte en la informática de la vida real. Sus comparativas, análisis y reportajes la colocan a la cabeza de las publicaciones españolas.



INCLUYE:
- CD-ROM con los mejores programas, demos y utilidades, para sacar el mayor partido a tu PC.



MANOS MAESTRAS

Revista en torno al mundo de las manualidades y las bellas artes, en la que se abordan prácticos ejemplos elaborados por profesionales, para que el lector pueda realizarlos en casa.



ARMAS Y MUNICIONES

Revista técnica especializada en el mundo de las armas, de gran implantación en el sector. Se incluyen todas las modalidades, como caza, defensa personal, militar, deportiva...
Cada mes una cita con el apasionante mundo de las armas, su conocimiento y mantenimiento, historia, noticias, novedades, etc.



AUDIOCLÁSICA

Revista para leer, escuchar y entender aún mejor la música clásica. Con artículos, reportajes y una extensa crítica de las mejores grabaciones aparecidas cada mes.



INCLUYE:
- CD de Audio con selecciones de las mejores novedades.



ELEKTOR

El mundo de la electrónica a través de diseños y montajes de gran calidad y fiabilidad. Cada mes se proponen varios circuitos eminentemente útiles que podrá realizar sin ninguna dificultad.

INCLUYE:
- Plantillas para la realización circuitos propuestos en la revista.



FUTURE MUSIC

La revista líder en tecnología musical. Tutoriales, entrevistas y análisis de equipos, para creación de música electrónica. Samplers, sintetizadores, procesadores de audio, así como complementos para DJ y estudios.




INCLUYE:
- 2 CDs mixtos con música y software



COMPUTER MUSIC

Computer Music es la primera publicación en castellano dedicada íntegramente a los usuarios de "Home Studio" e Informática musical que desean aprovechar al máximo las capacidades sonoras de sus ordenadores.



INCLUYE:
- CD-ROM PC/MAC con programas, sonidos y temas musicales.



OK PC GAMER

Publicación especializada en software de entretenimiento para PC. Presenta y analiza los mejores juegos con sus soluciones y trucos, además de reportajes e información de última hora sobre desarrolladores y los juegos más esperados.

INCLUYE:
- CD-ROM con demos, parches niveles y utilidades para el jugador



OK CONSOLAS

Presentamos una revista joven y dinámica que rápidamente se ha situado como líder dentro de su sector. Todas las novedades para Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 y Game Boy color aparecen aquí reflejadas con comentarios críticos, llenos de humor. Cuenta con amplios reportajes de los juegos más importantes de cada consola

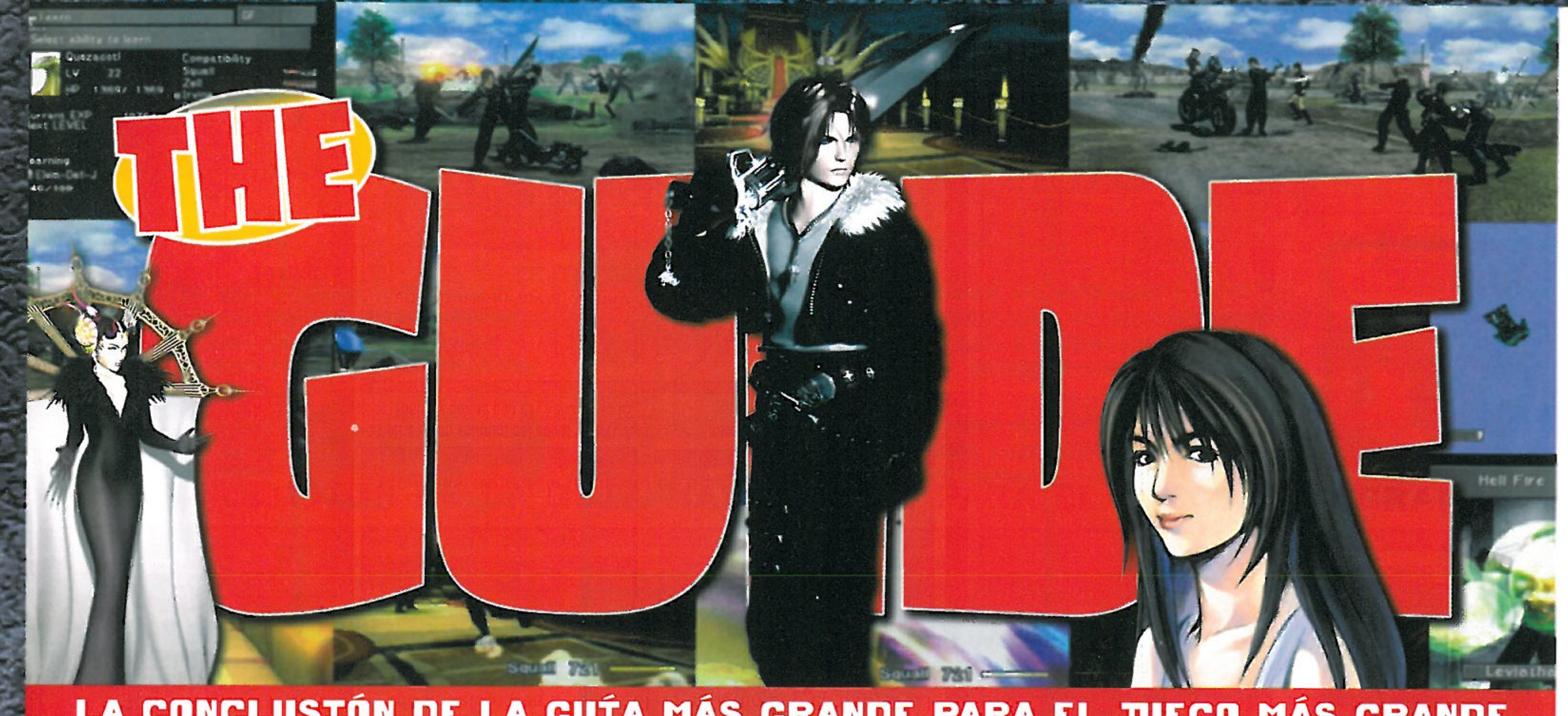


T3

Para los que gustan de estar al día, T3 les presenta las novedades tecnológicas de más impacto. Para los entusiastas de la técnica, T3 explica de forma clara y amena todo lo nuevo del mundo de la tecnología.



Medea, 4 - Planta 5ª (Edificio ECU)
28037 MADRID
Tno.: 91 754 32 88 • Fax: 91 754 18 58



LA CONCLUSIÓN DE LA GUÍA MÁS GRANDE PARA EL JUEGO MÁS GRANDE



FINAL FANTASY 8

TODAVÍA ESTAMOS CONVALECIENTES TRAS NUESTRO ENFRENTAMIENTO DEL MES PASADO CON ESTE MASTODÓNTICO JUEGO, PERO NI AUN ASÍ PERDEMOS LA MORAL. SÓLO UN MINUTO PARA PONERNOS LOS GUANTES Y COGER LA ESPADA, Y VOLVEMOS A LA CARGA...

EL JARDÍN DE BALAMB
Squall está en la enfermería planteándose su próximo movimiento cuando Quistis le pide que se dirija al puente 3F. Ve hasta allí, forma un grupo con tres miembros y luego pilota el Jardín de Balamb en dirección sudoeste hacia la localización del orfanato.

EL ORFANATO
Squall no tiene interés en continuar la conversación con Edea y Cid, así que decide volver al Jardín de Balamb para informar al resto del grupo de la situación actual. Dicho y hecho. Dirígete al Jardín, pero ten mucho cuidado por el camino: ya estamos en el tercer disco y las criaturas con las que te encontrarás en tus viajes van a ser mucho más duras y peligrosas que antes. Date por avisado y no te metas en la boca más de lo que puedas tragar.

JEFE 21



Éste no es demasiado difícil, así que extrae de él todos los hechizos que puedas y usa a los GF Shiva o Alexander para atacarle.

EL JARDÍN DE BALAMB
Tras presentar su informe Squall vuelve a la enfermería.

EL REGRESO DE LAGUNA
Laguna, tras gastar casi todo su dinero durante sus viajes, ha tenido que aceptar un trabajo como actor. Interpreta a un caballero que debe proteger a un indefensa doncella de los ataques de un dragón que es interpretado por Kiros y Ward. Sin embargo, el dragón parece bastante real en esta escena...

Triángulo	Defender
X	Atacar

Presiona el botón Triángulo para que Laguna ataque con su espada e, inmediatamente después, adopta un postura defensiva para bloquear el ataque del dragón. Después de que Laguna pare el golpe, haz que ataque de nuevo. Sólo tienes que repetir esta secuencia de ataque y defensa para vencer al dragón de la forma más sencilla. Cuando Laguna se reúna con sus compañeros elige la segunda opción para retroceder hasta un punto de grabación. Graba el juego y vuelve para enfrentarte con el dragón.
(Ver Jefe 21)

EL ORFANATO DE EDEA
Todo empieza a encajar ahora, pues Laguna llega al orfanato en busca de Edea, pero al final se rinde ante el hecho de que ha sido capturada por los malvados Esthariano s.

BUSCANDO EL WHITE SEED
Cuando vuelvas a controlar a Squall tendrás que dirigirte al grupo de islas que está al Norte del orfanato. Si ignoras la que está al Oeste (el continente con tres acantilados que se introducen en el mar) te darás cuenta de que las restantes forman una especie de anillo alrededor de una extensión de agua. El White Seed se encuentra en algún lugar de la costa sudoeste, en los acantilados que rodean esta extensión de agua. Tendrás que trabajar un poco con la cámara para poder llegar a verlo.

EL WHITE SEED
Squall explica sus intenciones y la tripulación le concede una entrevista con el capitán de la nave. Por el camino te encontrarás con Watts (¿lo recuerdas del grupo rebelde de Rinoa?). Tiene la carta de Angelo así como información adicional para los más inquisitivos. Si sigues a Zone hasta el puente de la nave podrás obtener la carta de Shiva cambiándosela a Zone por una revista para adultos (del edificio del Timber Maniacs, ¿recuerdas?) tras hablar con él unos minutos. El Líder, que os espera en su camarote, le dice a Squall que cuando se vieron atrapados en medio del conflicto entre el ejército de Galbadia y las tropas de Esthar Ellone decidió irse en una nave de rescate de Esthar. Ahora ella se encuentra en algún lugar dentro del territorio de Esthar que sólo es accesible a través del puente que está en Fisherman's Horizon.

JEFE 22

Utiliza los GFs para este combate, y te recomendamos a Ifrit y Alexander como los mejores. Este jefe odia el fuego, así que lánzale todo lo que "eche chispas" y no deberías tener problemas. Si aun así resiste lánzale Curar porque, aunque parezca extraño, no lo soporta. Dirígete al Noreste cuando acabes con Abadon. Haz que Squall examine el extraño fondo de la escena para descubrir una abertura en medio del aire. Sólo tienes que trepar hasta ella.

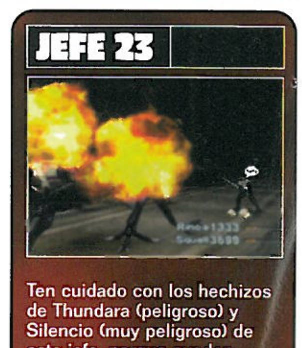
FISHERMAN'S HORIZON
Pilota el Jardín de Balamb hasta Fisherman's Horizon y la escena volverá a centrarse en Squall. Recoge a Rinoa de la enfermería y luego reúnete con el resto de tu grupo al final del puente. Quistis comenzará a incordiar a Squall acerca de Rinoa. Edea le pide a Squall que se reúna con el profesor Odine en Esthar.

ESTHAR
Edea pasa a ser un personaje jugable y comienza con nivel 26. Dirígete hacia el lago (acuérdate de enlazar a Edea si vas a usarla en combate, porque no lleva ningún GF cuando se une a tu grupo).

EL GRAN LAGO SALADO
Elige a tu grupo (de nuevo pensamos que es mejor que lo hagas tú mismo) y luego dirígete una pantalla hacia arriba. Aunque no sea evidente al principio, lo cierto es que en la siguiente área se divide el camino. Haz que Squall trepe por la cabeza del fósil y sigue el camino hasta un acantilado. Salta por el borde del acantilado y sigue el camino nevado hacia el Norte. Asegúrate de dirigirte a la derecha en la siguiente pantalla para encontrar un punto de grabación. Dos pantallas a la izquierda del último punto de grabación hay otro fósil, sólo que esta vez está mucho mas vivo.
(Ver Jefe 22)

ESTHAR CITY
Ve a la derecha (en realidad se trata de un camino de un solo sentido) y entra por la puerta que está al noreste. Atraviesa la puerta que hay frente a ti y verás una bonita secuencia FMV presentándote la capital de Esthar. Luego la acción vuelve a pasar a Laguna, por última vez.

JEFE 23



Ten cuidado con los hechizos de Thundara (peligroso) y Silencio (muy peligroso) de este jefe, porque pueden acabar contigo. Protégete de estos ataques (mediante hechizos o GFs) y lánzale Sueño para potenciar tu contraataque.

LA ÚLTIMA SECCIÓN CON LAGUNA
Lo primero que tienes que hacer para poner las cosas en marcha es hablar dos veces con ambos soldados de Esthar. Estos le pedirán ayuda a Laguna con cierto trabajo escaleras arriba. Alterna tus conversaciones entre el Moomba y otro hombre que está ahí y provocarás una pelea con un soldado de Esthar. En ese momento llegarán Kiros y Ward. Enlázalos antes de enfrentarte a más enemigos.

MIENTRAS TANTO...
Entra al ascensor de la derecha para llegar hasta la planta baja. Si quieres puedes escuchar la conversación del doctor Odine con sus ayudantes, o bien puedes dirigirte directamente a la salida. Graba el juego fuera y a continuación Laguna será informado de que el doctor Odine conoce el paradero de Ellone. Luego vuelve al laboratorio científico.
Recoge el ejemplar de Armas Mensuales que encontrarás en el suelo nada más entrar en el complejo (es opcional, pero dentro de muy poco querrás mejorar tus armas). Luego dirígete al sótano para encontrarte de nuevo con el Doctor Odine. Tendrás que combatir con sus secuaces antes de poder

JEFE 24



Lanza Ceguera sobre Raijin para detener sus ataques físicos y luego encárgate de él usando el Renzokuken de Squall. Fujin prefiere usar hechizos como Velocidad sobre sí mismo, pero puedes eliminarlos usando Anular. Vigila también su hechizo de Fragmentar que reduce la VIT de un personaje a uno. Puedes acabar con ella rompiendo el límite de Squall. Si quieres usar un GF te recomendamos a Diablo.

atraparle a él. Luego deberías poder sacarle algo de información que te lleve hasta donde se encuentra la desaparecida Ellone...

EL LABORATORIO

Aquí te esperan más enemigos, pero Laguna puede acabar con ellos fácilmente. Examina el objeto circular del centro porque en realidad se trata de un ascensor. Cuando por fin llegues a la segunda planta entra por la puerta de enfrente. Ahora localiza el cristal azul que está al fondo y mira a través de él. Examina el panel de control de la derecha y vuelve a bajar a la primera planta. Atraviesa la puerta del fondo de la pantalla (deberías ser capaz de abrirla) para rescatar a Ellone. Laguna se disculpará por haber tardado tanto.

ESTHAR CITY

Súbete al coche para encontrarte con Odine en el Palacio Presidencial. Accederá a ayudarte pero con la condición de que Rinoa se quede para ser sometida a observación; de paso, el Doctor Odine tiene la carta de Ward. Puedes salir del palacio dirigiéndote hacia abajo y luego a la derecha para llegar al ascensor. Esthar es probablemente la ciudad más grande de todo el juego, y es bastante fácil perderse, así que a lo mejor te interesa dibujarte un mapa rudimentario para poder orientarte. Algunos comercios están abiertos en este momento, pero otros, como la Tienda de Cheryl, se encuentran cerrados permanentemente. Si visitas repetidas veces la misma tienda puedes obtener regalos para el grupo. Compra también un brazalete de fuerza en la tienda de armas. Lo necesitarás para la última arma de Rinoa.Otra tienda que parece estar cerrada (pero no lo está) es la de Johnny. Puede que tengas que visitarla muchas veces antes de conseguir que se abra, pero merece la pena porque vende raros objetos de recuperación, como Pociones-X, Mega Fénix y Elixires. Habla con el ayudante presidencial cerca de la estación aérea y luego vuelve al Palacio Presidencial. Una vez allí habla con el secretario presidencial y te dejará una revista cuando se vaya. Una vez que acabes de comprar puedes abandonar Esthar. Si planeas explorar la zona, lo mejor que puedes hacer (si tienes el dinero necesario) es alquilar un coche, porque es realmente enorme. Cuando te hartes de explorar y tras curar a todo tu equipo dirígete a...

EL PORTAL LUNAR

Está situado al Este de Esthar. Entra en el complejo y habla con la chica que está junto a una de las puertas.

JEFE 26



Empieza por robar unos cuantos hechizos de Aura de Seifer y, si su fuerza física te da problemas, lanza Protección sobre tu grupo. Seifer comenzará a usar su Ceremonia Sangrienta cuando baje su VIT, lo que puede causarte bastante daño, así que ten cuidado con ella.

A estas alturas ya deberías haberle cogido el punto a Seifer, así que sólo debes recordar la fórmula empleada en anteriores victorias y no tendrás problemas.

Seifer se llevará a Rinoa después de la batalla, pero aun así te interesa mantener sus parámetros de VIT, Resistencia y Espíritu altos (luego comprenderás por qué). En cualquier caso, Quistis se unirá a tu grupo para ocupar el lugar de Rinoa, así que enlázala y sal de la habitación para pasar al último disco.

Angelo hará su aparición estelar, y Squall le asegurará que encontrarán la manera de salvar a Rinoa. Sigue al esthariano hasta la cápsula donde te explicarán los pormenores de tu viaje espacial. Debes formar un equipo con Squall, Rinoa y otro de tus compañeros, que no sea ni Zell ni Edea. No vas a combatir mucho en el espacio, así que selecciona un tercer personaje con un nivel relativamente alto. A continuación da comienzo la secuencia de lanzamiento. Graba la partida fuera y vuelve a Esthar City como Zell.

INVASIÓN DEL LUNATIC PANDORA – ESTHAR CITY

Recoge los objetos y luego dirígete al laboratorio de Odine. Asegúrate antes de haber grabado la partida. Una vez dentro sube en el ascensor para encontrarte con el doctor Odine. Éste le informará a Zell de que Galbadia ha conseguido recuperar el Lunatic Pandora. Zell decide infiltrarse a bordo para echar un vistazo. Según explica Odine, el Pandora debería detenerse sobre tres puntos de Esthar a lo largo de un periodo de 20 minutos. No parece complicado, así que adelante.

LUNATIC PANDORA

Nada más empezar encontrarás un punto de extracción de Meteoro (que se recupera bastante deprisa). Sube las escaleras y toma el ascensor azul nº 02. Sigue el camino y cuando se divida ve hacia la izquierda. Continúa hasta que llegues al ascensor rojo nº 03. Al fondo a la derecha de la pantalla podrás ver unas escaleras. Baja por ellas hasta que llegues a una escalerilla, desciende por ella, encuentra el punto de extracción y ve hacia la izquierda. Continúa hasta que llegues ante tres puertas abiertas. Cada una de ellas contiene un regalo. Empezando por la de la derecha contienen un generador (que le permite a Quistis aprender el Rayo-Bomba), un punto de extracción de Silencio y un Piñón Fénix. Sigue a la izquierda y encontrarás un ejemplar de Combat King 5 en el suelo. Ve hacia el fondo de la pantalla y luego a la izquierda y examina un área oculta que se encuentra a la izquierda de la puerta. Encontrarás un punto de extracción de Ultima. Vuelve hasta el ascensor rojo nº 03 que habías visto antes. El ascensor te llevará de vuelta al vestíbulo. Dirígete a la izquierda y ve al ascensor verde nº 01. Encontrarás un punto de extracción de Bendición; también hay una pequeña habitación a la izquierda de la pantalla, y si la examinas podrás encontrar un pergamino bastante útil. Dirígete hacia el Norte y encontrarás un punto de grabación. Justo encima de él la ruta se divide. Si eliges el camino del Norte todo el grupo será expulsado del Pandora de forma bastante poco elegante. Ten presente que todo el resto de rutas a través del Pandora conducen a caminos sin salida.

JEFE 27

Hagas lo que hagas no dejes que Rinoa muera en esta batalla o perderás la partida. Lanza Regenerar sobre ella al principio del combate y ten cuidado con los hechizos que le lanzas a Adel porque también le harán daño a Rinoa (que es una ayudante involuntaria de Adel en esta pelea). Ignora a Ultima, a cualquiera de los Guardianes de la Fuerza o al Renzokuken de Squall y no deberías tener problemas. No te olvides de aumentar la VIT de Rinoa cuando comience a tener mal aspecto.

BASE LUNAR

Squall se despertará en el puerto lunar. Cuando lo haga sal corriendo para recoger a Rinoa y luego sigue a Piet hasta el laboratorio médico. Coloca a Rinoa en la habitación, graba y sal. Una vez fuera del laboratorio sigue avanzando hasta llegar a la sala de control. Examina los paneles de la derecha y verás una breve secuencia; luego habla con Piet. Elige la segunda opción para preguntarle dónde está Ellone. Luego sal de la sala de control. Squall verá unas escaleras a la izquierda de la pantalla. Sube por ellas y atraviesa la puerta. Puedes hablar con la chica que está en el túnel (toma nota del almacén de la derecha) para ver una secuencia en la que se presenta a Adel. Sigue avanzando por el corredor. Ellone te estará esperando detrás de la puerta situada al Sur, pero antes de hablar con ella haz que Squall comience una partida de cartas. Ellone tiene la carta de Laguna que, una vez refinada, te proporcionará 100 Medicinas de Héroe. Estos objetos harán que tu misión sea ridículamente sencilla. En cualquier caso, ten en cuenta que la regla de Mano Mezclada exigirá un montón de reajustes por tu parte. Squall le sugerirá a Ellone ir a ver a Rinoa, pero un accidente les impide llegar hasta allí. Dirígete al laboratorio médico. Squall no podrá detener a Rinoa (serás repelido cada vez que intentes acercarte), así que vuelve a la sala de control. Comprueba el panel después de que Rinoa haya hecho notar su presencia. Luego sigue a Rinoa hasta el almacén 2F donde serás testigo de un Llanto Lunar, la misma catástrofe que destruyó el continente Central hace 80 años. Entra en el almacén y examina las taquillas para encontrar el traje de astronauta de Sqall. Dirígete a la esclusa de la izquierda, avanza por la parte de delante después de que la esclusa se cierre y luego vuelve a la sala de control principal. Habla con toda la gente que hay allí y luego habla con Ellone. Ve a la derecha hasta llegar a un ascensor y habla de nuevo con Ellone. Graba cuando llegues al fondo y luego ve a la derecha. Entra en la cápsula de escape vacía.



JEFE 28

Tendrás que combatir contra seis brujas de diferentes zonas temporales antes de poder enfrentarte con el jefe final. Como es de esperar, las seis primeras son mucho menos complicadas que la última, así que intenta guardar la magia más poderosa para el final. No deberías tener muchos problemas, así que puedes considerarlo todo como una excusa para aumentar tus puntos de experiencia.



CÁPSULA DE ESCAPE

Squall le pide a Ellone que le transfiera a la memoria de Rinoa y Ellone le permite contemplar tres incidentes distintos. Uno muestra a Rinoa obligando a Irvine a volver a la prisión del Distrito D para rescatar al resto del grupo, en el otro Rinoa le pregunta a Zell si podría ayudarle a conseguir una réplica del anillo de Squall. Squall decide arriesgar su vida para intentar salvar a Rinoa. Tras salir de la cápsula de escape tendrás que jugar un minijuego...

MINIJUEGO

Usa el pad digital y machaca el botón Triángulo para ajustar el punto

JEFE 25

Con el modo Contraataque este jefe responderá a todos los ataques físicos, así que limítate a hechizos de Thundaga y a Quetzacotl y Eden durante este periodo. Después de que cambie al modo de asistencia lanzará su corona, lo que disminuirá a uno la VIT de todo el mundo, así que haz que un miembro del grupo lance al principio el hechizo de Cerbero para ponerlos a todos en estado Triple. Esto permitirá que una sola persona cure a todos los demás.

Has llegado a un punto en el juego del que no hay vuelta atrás. Antes de seguir retrocede una pantalla para grabar y prepárate para lo peor. Avanza y te encontrarás con Seifer. Expulsará a Raijin y Fujin cuando intenten razonar con él... y luego atacará a Squall.

JEFE 29



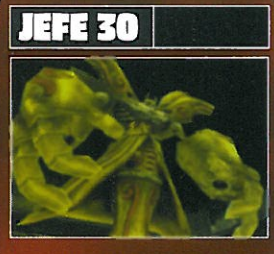
Como sólo dispones del comando ataque, asegúrate de que tu grupo tiene correctamente enlazados sus parámetros de VIT y Fuerza. Ataca a este jefe usando ataques físicos (el gatillo de Squall activado con R1 se vuelve tremendamente útil) e ignora a los monstruos que invoca. Enlazar a Blizzaga a la Defensa Elemental puede ayudarte a absorber el daño si Sphinxaur decide utilizar magia de Hielo. Elige activar Magia después de la batalla y no olvides añadirlo a tu lista de comandos inmediatamente. La Magia te permite curar a tus personajes y, además, ganarás acceso a varios hechizos poderosos que has ido acumulando. Cuando acabes ve a las escaleras. Ignora la puerta que está enfrente de ti y en cambio dirígete a la derecha. Cruza la puerta que está al Sudeste. En el ala Este del castillo corre hacia tu derecha y baja las escaleras. Deberías ver una cadena enganchada a una campana. Si la usas aparecerá un contador en la parte superior izquierda de la pantalla, pero de momento no te conviene usarla. Simplemente acuérdate de su localización. Cruza la puerta que está al fondo y pasa de largo el punto verde de intercambio.

de vista de Squall hasta que veas a Rinoa en el centro de la pantalla. Manténla en el centro de la pantalla y cuando el contador llegue a cero os reuniréis.

RAGNAROK

Comprueba el panel de la izquierda para cerrar la esclusa y luego sigue hacia arriba. Después de una escena con Rinoa sube una pantalla más y tendrás un poco de acción. Ten cuidado con esos alienígenas porque tienen la molesta costumbre de resucitar. La única forma de matarlos permanentemente es atacarlos por parejas del mismo color. Si los matas a los dos de forma consecutiva desaparecerán. Tras esto, llega el momento de enzarzarse en una pelea como Dios manda...

JEFE 30



Lanza Meltdown sobre Trauma y luego machácalo usando ataques físicos. También puedes usar Tornado combinado con Triple para hacer algo de daño, pero te recomendamos que ignores a los Dramas que invoca porque no tienen fin y puedes estar peleando todo el día.
Al final elige activar Romper Límites para que el Renzokuken de Squall esté disponible. Ve hacia el fondo y cruza la puerta. Más adelante encontrarás un punto de intercambio. Úsalo para cambiar al grupo secundario.

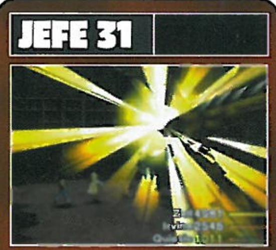
(Ver Jefe 23)

CAZANDO ALIENÍGENAS

Hay dos puertas delante de ti... coge la de la izquierda. Detrás de esta puerta te aguarda un alienígena rojo con el que no te conviene enfrentarte por el momento, así que ve a la puerta de la izquierda para esquivar su ataque. La siguiente habitación está ocupada por un alienígena púrpura. ¿Deberías matarlo? Pues claro.

Ahora vuelve a la habitación anterior y acaba con el alienígena rojo. Cruza la puerta del Sur para volver donde combatiste con el primer alienígena púrpura. Sube por las escaleras de la derecha y encontrarás otro alienígena rojo que matar. Vuelve a bajar hasta el 1F. Esta vez entra por la puerta que está en la esquina superior derecha de la habitación. Graba aquí la partida. Luego vuelve al lugar donde encontraste al primer alienígena rojo y dos pantallas más a la izquierda encontrarás uno verde. Será el sexto en morder el polvo. Busca una puerta a la izquierda y crúzala para encontrarte con un alienígena amarillo en la cubierta de pasajeros; el cartel que está detrás de él le informa a Squall

JEFE 31



Cada vez que le atacas, Tri-Point te contesta con un ataque incendiario muy poderoso (les quita alrededor de 3.000 de VIT a cada uno), así que asegúrate de enlazar a Thundaga a la Defensa Elemental antes del combate. Luego dedícate a atacarle con Firaga, Blizzaga o ataques físicos (lanza Meltdown y enlaza a Firaga al ataque elemental) y obtendrás una rápida victoria.
Activa los Guardianes de la Fuerza porque los necesitarás en la próxima batalla. Sube hasta la sala de banquetes y cruza la puerta al fondo para llegar a un punto de intercambio en el jardín de la fuente. Cambia a tu grupo principal.

de lo que te hemos contado acerca de matar a los ocho alienígenas por parejas del mismo color. Vuelve al lugar por el que entraste al Ragnarok (te encontrarás con tu último alienígena amarillo por el camino) y graba la partida. Por último, vuelve a donde te encontraste con el segundo alienígena verde y sube en el ascensor que estaba vigilando. Podrás disfrutar de una escena entre Rinoa y Squall.

RAGNAROK

Después de que Rinoa se vaya, vuelve a la cubierta de pasajeros del Ragnarok. Quistis le dará una reprimenda a Squall por no haber detenido a Rinoa, así que éste decide hacer que los esthariano le devuelvan a su amor. Dirígete a la cabina del piloto del Ragnarok para hacer que la nave despegue.

El Ragnarok puede aterrizar en prácticamente cualquier terreno, con la excepción de bosques, agua y algunas ciudades. No usa combustible, así que puedes volar todo lo que quieras. También puedes utilizar el piloto automático. Pulsa Select hasta que veas todo el mapa del mundo y luego selecciona el destino; el Ragnarok te llevará allí antes de que te puedas dar cuenta.

EL MEMORIAL DE LA BRUJA

Se encuentra en el continente esthariano, al Sur del laboratorio Lunatic Pandora; comprueba el mapa para encontrar su localización exacta.

Al acercarte al complejo los guardias le permitirán entrar a Squall para que vea a Rinoa por última vez. Por supuesto, Squall tiene otra idea en mente. Dirígete a la apertura de arriba a la izquierda para rescatar a Rinoa cuando el grupo deje claras sus intenciones a los ingenieros que están allí. Luego podrás salir y dirigirte al...

RAGNAROK

De vuelta en la cabina del piloto del Ragnarok, Rinoa se disculpa por todos los problemas que ha causado. Sugiere dirigirse al orfanato de Edea y nadie se opone.

EL ORFANATO DE EDEA

Primero, asegúrate de que Rinoa va contigo. Sigue a Angelo hasta un campo de flores situado a la izquierda del lugar por donde habéis entrado al orfanato. Tras una conversación con Rinoa, entra al orfanato para encontrarte con Edea. De acuerdo con ella existe una persona especial que puede deshacer los hechizos de una bruja, su Caballero. Edea le aconseja a Rinoa que le confíe su seguridad... ¿adivinas a quién? Ahora puedes dirigirte a Esthar.

EL PRESIDENTE DE ESTHAR – ESTHAR CITY

Ahora que tienes el Ragnarok puedes aterrizar directamente en Esthar. Busca un edifico muy alto con una pista de aterrizaje sobre él. Se trata de la estación aérea de Esthar. Esthar estará poblada por monstruos como resultado del Llanto Lunar, así que debes dirigirte

JEFE 32

Este tipo tiene una Defensa ridículamente alta, pero eso se puede contrarrestar fácilmente lanzándole Meltdown y sacudiéndole con Renzokuken. Además, también da buen resultado invocar a Diablo y lanzar hechizos de Demi. Si todavía tienes problemas prueba con un hechizo de Ceguera como último recurso.
Activa el comando Grabar y vuelve al punto de intercambio a la entrada de la mazmorra. Cambia de grupo.

JEFE 33



Invoca a la Sirena para detener sus hechizos mágicos y luego continúa con Alexander para acabar con ellos. Si lo deseas puedes lanzarles Bendición. Una vez que derrotes a las tres partes aparecerá la versión completa de Gargantua.

lo más deprisa posible hacia el palacio presidencial. Sigue todo el camino a la izquierda cuando Squall salga del ascensor. Cuando llegues te encontrarás con el presidente. Tras hablar con él llévale de vuelta a la nave para conseguir algo más de información.

RAGNAROK

Invita al presidente a subir a la nave y, cuando hayáis acabado de hablar, vuelve a la cubierta de pasajeros donde Kiros y Ward te proporcionarán unas cuantas pistas sobre los padres de Squall. Tu siguiente destino es el Lunatic Pandora (está flotando justo encima de Tear's Point) al Sudeste de la región de Esthar, pero ir hasta allí implica entrar en el disco cuatro. Te sugerimos que antes de hacerlo explores un poco por ahí para actualizar tus armas una vez más y recoger cualquier objeto que pudieras haber olvidado.

JEFE 34



A éste le gusta lanzar ataques que alteran los estados, así que asegúrate de que los miembros del grupo tienen correctamente enlazadas sus Defensas de Estado. En esta ocasión enlaza Berserk a la Defensa de Estado. Acaba con él mediante una combinación de Meltdown-Aura-Renzokuken y acuérdate de usar curaciones cuando lo necesites. Si le golpeas con un ataque físico provocarás un contraataque que quita más de 2.000 VIT, así que lánzale hechizos o invoca GFs como Alexander, Bahamt, Cactuar o Eden.
Activa el comando de Objeto y vuelve al punto de intercambio fuera de la mazmorra.

LUNATIC PANDORA FINAL

Puedes hablar con Selphie (o quienquiera que esté a los mandos) para que abandone el Pandora tras la secuencia de FMV. Si estás listo, coge el ascensor que está detrás y sal del Ragnarok.
(Ver Jefe 24)

DENTRO DEL PANDORA

Una vez que haya acabado el combate síguelos a los dos hasta el interior del Pandora. En la siguiente pantalla asegúrate de que te adelantas antes de girar a la izquierda. Te encontrarás con dos viejos amigos, Biggs y Wedge, pero esta vez no te atacarán. Graba en el punto que está ahí cerca. La siguiente zona del Pandora debería resultarte familiar, porque es ahí por donde entraste a la nave en Esthar. Dirígete al ascensor verde nº 01. Deberías encontrar un punto de grabación tras caminar un poco desde el ascensor. Haz todos los preparativos necesarios y graba antes de dirigirte hacia el Norte. El Pandora no tiene nada más que ofrecer porque se supone que recogiste todo la última vez que estuviste aquí.
(Ver Jefes 25/26)

LUNATIC PANDORA

Si observas con cuidado te darás cuenta de que hay una estructura a la derecha que conduce a las zonas superiores del Pandora en la siguiente pantalla. Sube por la primera escalerilla y luego gira a la izquierda para subir por la barra blanca. Gira a la derecha cuando llegues a lo alto y entra por la abertura de la siguiente pantalla.
(Ver Jefe 27)

SALA DE INICIACIÓN

Ellone comenzará la compresión del tiempo en este lugar y, tras una bonita secuencia de FMV, te encontrarás en la sala de iniciación. Graba la partida y luego vete abriéndote camino utilizando los numerosos puntos de grabación que aparecerán. Dirígete a la puerta en la parte de atrás del escenario. Squall y compañía tendrán que luchar contra las brujas de cada era, y cada combate tendrá lugar en un escenario diferente, culminando con un final por todo lo alto con la última bruja. Puede que resulte difícil, pero conseguirás llegar hasta ahí.
(Ver Jefe 28)

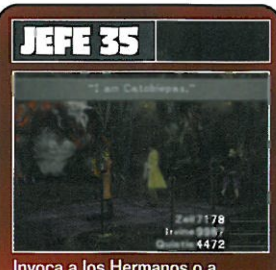
EL ORFANATO DE EDEA

Ve hacia arriba, luego a la derecha y por último vuelve a subir para ver una secuencia de FMV en la que se presenta el castillo de Ultimecia. Continúa hacia el Norte y a lo largo del camino deberías encontrarte con una gruesa cadena de metal. También debería haber tres puertas a la izquierda. Presiona el botón X cuando estés cerca para saltar hacia ellas. Dirígete primero al portal de la parte superior izquierda. Estos son los lugares a los que conducen: Portal de arriba a la izquierda: Región cerca del santuario Chocobo.Portal del centro a la izquierda: Región cerca de las ruinas Centra.Portal de abajo a la izquierda: Región cerca de Deling City.

VOLVER AL CASTILLO DE ULTIMECIA

Cuando estés listo vuela hasta el Desierto Kashkabald y busca un

JEFE 35



Invoca a los Hermanos o a Leviathan para hacer daño (o bien puedes enlazar Terremoto o Agua al Ataque Elemental). También funciona la combinación Meltdown-Aura-Shot (el límite roto de Irvine). Sus ataques son principalmente hechizos con un único objetivo, como Thundaga. Activa el comando Resucitar y dirígete al vestíbulo principal a través de la puerta Norte, sobre la lámpara ahora estable y a través de la puerta situada en el otro extremo. Krysta espera tu llegada en la Terraza.



JEFE 36



Krysta tiene unos cuantos ataques bastante peligrosos así como la habilidad de anular cualquier ataque que le lances, con la excepción de Guardianes de la Fuerza. Usa la combinación Meltdown-Aura-Shot para encargarte de este problemático individuo. Activa las Habilidades de Comando y luego vuelve al punto de intercambio en el vestíbulo principal.

portal en el Noroeste. Éste abrirá una nueva puerta a la derecha de la cadena de metal que lleva hasta el castillo de Ultimecia. Ve hasta allí para entrar a la última localización del juego. Graba antes de entrar.

EL CASTILLO DE ULTIMECIA

Tras entrar en el castillo Squall verá "desconectados" ocho de sus comandos: Objeto, Magia, GF, Extraer, Habilidades de comando, Romper límites, Resurrección y Grabar. Este handicap es temporal y o bien puedes abandonar el castillo para que regresen tus habilidades, o bien puedes derrotar a los ocho jefes escondidos en el castillo para recuperarlas. Tu siguiente tarea es dividir tu equipo en dos grupos. Esto es lo que nosotros te recomendamos (según avance el juego los motivos de nuestra elección se harán evidentes):

Grupo principal: Squall, Rinoa, Zell

Grupo secundario: Quistis, Selphie, Irvine A lo largo del castillo encontrarás puntos verdes de intercambio. Si entras en uno de ellos se te ofrecerán las tres siguientes opciones:

- Cambiar al otro grupo.
- Intercambiar miembros entre los grupos (ambos grupos deben estar detenidos sobre el mismo punto de intercambio).
- Cancelar.

Explicados los elementos básicos, sigamos con el recorrido...

GRUPO PRINCIPAL

Deberías comenzar en el vestíbulo principal. Dirígete al Norte y sube las escaleras para enfrentarte con el Sphinxaur.

(Ver Jefe 29)

LA GALERÍA DE ARTE

Ahora deberías encontrarte en la galería de arte. Primero echa un vistazo a los cuatro cuadros de la primera planta de la galería y luego sube por la escalera de la derecha. A continuación examina los ocho cuadros de la segunda planta. Luego vuelve ante el cuadro grande que está a la izquierda en la primera planta (cuadro que antes deberías haber ignorado). Examínalo e introduce, en este orden, Vividarium, Intervigilium y Viator. En ese momento debería aparecer Trauma.

(Ver Jefe 30)

GRUPO SECUNDARIO

Si lo deseas puedes enlazar a los miembros del grupo con Diablo por sus habilidades de No encontrarse con nadie. Sube las escaleras y cruza la puerta del Norte. Corre hasta la lámpara y ésta se caerá. Acabarás en la sala de banquetes. Examina la trampilla que hay en suelo para descender a la bodega.

(Ver Jefe 31)

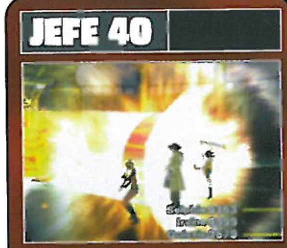
GRUPO PRINCIPAL

Cruza la puerta situada en frente del punto de intercambio para llegar a las mazmorras (acuérdate de volver a cambiar a Diablo de grupo). En la mazmorra entra por la puerta de la izquierda que se cerrará detrás de ti. Coge la llave de la mano del esqueleto.

(Ver Jefe 32)

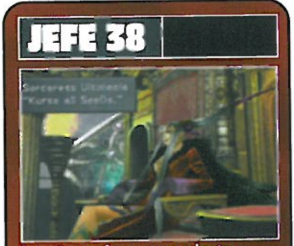
JEFE 37

El Fuego Oscuro de Tiamat le hace a todo el mundo una bonita cantidad de daño (4.000 VIT). Intenta minimizarlo lanzando Escudo al principio del combate y luego atácale rápidamente usando una combinación Meltdown-Aura-Renzokuken.



Probablemente necesites que Squall rompa su límite dos veces antes de poder acabar con Tiamat. Por otra parte, si lo haces suficientemente deprisa, Tiamat no tendrá siquiera la oportunidad de lanzarte su Fuego Oscuro, así que te puede interesar aumentar el poder ofensivo y la velocidad de Squall. También puedes ralentizar a Tiamat invocando al GF Doomtrain, si lo has recogido por el camino. Activa el último comando y ya sólo te quedará un Jefe con el que enfrentarte. Vuelve a entrar en la torre del reloj, salta hacia la campana y sube el tramo restante de la escalera de caracol. Cuando el camino se divida sube hacia arriba en busca de un punto de extracción de Parar y luego ve al Sur. Cruza la esfera del reloj, baja por la escalerilla y vete a la derecha donde encontrarás otra escalerilla. El puente que sale de ahí te lleva a la habitación de Ultimecia. Graba la partida en el punto que hay fuera, recupera la VIT de los seis personajes, reparte los objetos y haz un último control a los enlaces y hechizos. Cuando creas que estás listo entra en la habitación de Ultimecia.

JEFE 38



La primera forma que adopta Ultimecia puede ser derrotada sin ningún esfuerzo mediante una sola combinación Meltdown-Aura-Renzokuken. Sin embargo, te recomendamos que uses este encuentro para prepararte para las siguientes batallas. Pon a todo el mundo en los estados Triple, Protección, Escudo, Velocidad, Regeneración y, si es posible, Aura. Ultimecia intentará acabar con el grupo mediante Terremotos y su Meiru Shutoroomu (que causa una gran cantidad de daño a todos los personajes), pero puedes contrarrestarlo con un Megaelixir.

JEFE 39

Griever tiene un peligroso ataque de estado, tiende a utilizar Demi y Doom y tiene el molesto hábito de extraer hechizos de tu grupo. Contrarresta Doom con un Remedio Extra o con un Megaelixir, y golpéale repetidas veces con Renzokuken (acuérdate de reducir antes su defensa a cero con Meltdown). Lanzar Ultima en combinación con Triple también da buen resultado.

Ten presente que de Griever en adelante los jefes tienen la habilidad de matar a tus GFs con un solo golpe, así que ni te molestes en invocarlos.

GRUPO SECUNDARIO

Deberías encontrarte en el jardín de la fuente. Dirígete a la puerta del fondo y llegarás a la capilla. En la esquina de arriba a la izquierda hay un órgano que se puede tocar, así que si te sientes con ánimo "musical"... Sube por la escalera de la derecha de la pantalla y acabarás por llegar a un puente de madera. ¿Puedes ver un objeto brillante en él? Corre hasta él para impedir que se caiga. Luego vuelve al punto de intercambio del jardín de la fuente.

GRUPO PRINCIPAL

Vuelve a la mazmorra. Examina el canal de la derecha de la pantalla para recoger la llave de la armería. Úsala en la puerta de la derecha y entra.

(Ver Jefes 33/34)

GRUPO SECUNDARIO

Tras este encuentro vuelve al jardín de la fuente. Ahora retrocede una pantalla, ve a la izquierda, baja por el corredor y luego cruza la puerta del final para volver al vestíbulo principal. Sube de nuevo por las escaleras, pero esta vez ve a la izquierda, hacia otra puerta. Baja por las escaleras de la izquierda y luego sigue de frente pasando el punto de intercambio que está junto a la puerta. En la siguiente pantalla limítate a avanzar hacia el fondo del escenario. Por último selecciona el punto de intercambio de la izquierda cuando llegues junto a los ascensores para volver con él...

GRUPO PRINCIPAL

Sube por las escaleras de la izquierda, cruza la apertura y pasa de largo el punto de intercambio. Llega hasta el ascensor y cambia al otro grupo.

GRUPO SECUNDARIO

Serás transportado hasta la segunda planta. Ve a la habitación de la izquierda y busca la llave de la compuerta del agua. Vuelve al ascensor y cambia de grupo de nuevo.

GRUPO PRINCIPAL

Vuelve a la mazmorra. Debería haber un interruptor cerca de la puerta de la izquierda. Haz que Squall lo examine para extraer el agua. Luego ve hasta el jardín de la fuente y busca un objeto brillante dentro de ésta. Coge la llave de la sala del tesoro, vuelve a la sala de banquetes y sitúate sobre el punto de intercambio de la derecha. Esto impedirá que la lámpara del techo se caiga... por ahora.

GRUPO SECUNDARIO

Retrocede una pantalla hacia el corredor oscuro. Busca una puerta a la izquierda. Está parcialmente oculta, pero se encuentra en algún lugar cerca del estrechamiento del centro.

JEFE 40



Ultimecia se enlazará con Griever dando lugar a un terrible enemigo. En esta tercera forma le gusta lanzar Tornados y Meteoros, y además de vez en cuando le da por quitarte un grupo completo de hechizos de tu lista de magia, obligándote así a perder ese enlace (por ejemplo, si has enlazado Vida Total a tu VIT, ésta descenderá hasta su valor original). También es capaz de lanzar la Onda de Choque Pulsar en cualquier momento. Además durante todo el combate aparecerán monstruos para ayudarla. Si te entretienes demasiado tiempo después de que aparezcan dos Herikkusus, ten cuidado con el ataque Gran Atractor de Ultimecia (visualmente impresionante) que le hace más de 4.000 puntos de daño a todo el grupo. Simplemente confía en la fórmula de Meltdown-Aura-Renzokuken para acabar con ella. Si se separa de una de sus partes es que está cerca de la derrota.

Dentro de la sala del tesoro encontrarás cuatro ataúdes. Ábrelos todos, uno detrás de otro, para hacer que aparezca Catoblepas. Para abrir los ataúdes empieza cerrando el de más a la izquierda, luego el de más a la derecha, luego el segundo por la izquierda y, por último, abre el segundo por la derecha.

(Ver Jefes 35/36)

GRUPO PRINCIPAL

Entra en la capilla y sube por la escalera de la derecha. Cruza el puente de madera y entra por la puerta de la izquierda. En la primera planta de la torre del reloj se encuentra un punto de grabación invisible (usa la habilidad de grupo de Mover-Encontrar de la Sirena para localizarlo). Sube por la larga escalera de caracol hasta que llegues a la campana que se encuentra arriba. Colócate enfrente del reborde en el que se balancea la campana y salta hasta allí. Entra por la apertura del borde para salir al balcón exterior del campanario y enfréntate con...

(Ver Jefe 37)

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

En este combate los participantes son elegidos al azar (y esto incluye también a Squall), así que asegúrate de que tus Guardianes de la Fuerza están repartidos de forma equilibrada. Ultimecia se deshará de los miembros de tu grupo que caigan con su movimiento Angel, pero si eres lo suficientemente rápido puedes impedirlo con un hechizo de Vida Completa usado en el momento exacto. Por supuesto, si el miembro que cae no tiene Guardianes de la Fuerza enlazados permítele a Ultimecia que lo elimine. Ultimecia aparece con cinco formas distintas y tienes que combatir con todas ellas de manera consecutiva. Una última pista, si quieres una victoria fácil, haz una pequeña trampa y usa Medicinas de Héroe todo el rato.

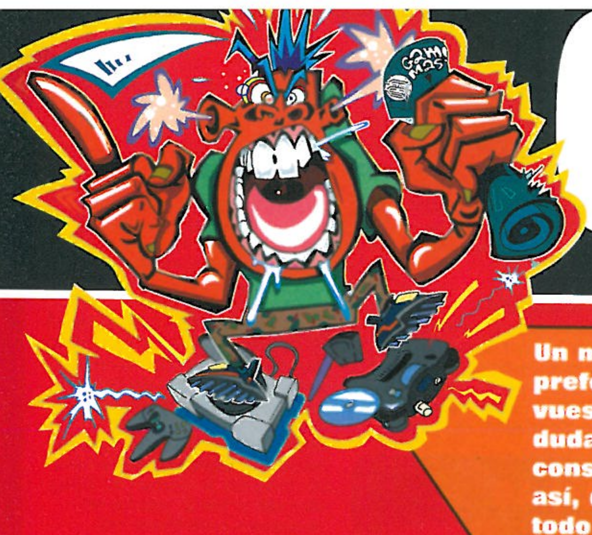
Es bastante evidente que necesitarás un puñado de Piedras de aura para esta batalla. Si Squall es elegido como uno de los participantes (lo que en realidad sucede bastante a menudo), te sugerimos que le dejes a él realizar todos los ataques en vez de usar otros miembros del grupo. Estos deberían limitarse a lanzar Meltdowns para destruir las defensas del enemigo y a curar a Squall cuando lo necesite. Asegúrate de que Squall tiene una puntuación de fuerza de 255 y su arma final, el Corazón de León, y deberías obtener la victoria.

JEFE 41

Ultimecia en todo su esplendor final; y ahora tiene más movimientos ofensivos a su disposición. Su Juicio Infernal puede hacer que todos los personajes se vean reducidos a un punto de VIT (eso sí, te será mucho más sencillo romper tus límites; de hecho puedes usar una Medicina de Héroe sobre Squall y éste podrá usar su Renzokuken repetidas veces).

También te lanzará Ultima, Fuego y Bendición y, cuando la parte inferior de su cuerpo aparezca durante el transcurso de la batalla, extraerá Apocalipsis de ella, golpeando a todo el grupo por más de 3.500 puntos. Ten en cuenta que tú le puedes hacer lo mismo a ella si te dedicas a extraer el hechizo de Apocalipsis. Ultimecia conservará la molesta habilidad de quitarte un grupo entero de hechizos. Lo único que tienes que hacer es continuar con las combinaciones Meltdown-Aura-Renzokuken así como curarte inmediatamente después de que use su Juicio infernal; podría utilizar Ultima a continuación. Intenta acabar primero con la parte inferior de su cuerpo cuando aparezca. Cuando Ultimecia esté cerca de la derrota empezará a hablar en medio de la batalla. Durante este periodo tienes que continuar atacándola hasta que acabe todo lo que tiene que decir; cada ataque sólo provoca que diga una línea más. Sólo cuando haya acabado de hablar podrás lanzar el golpe definitivo.

Y eso es todo. Algo más de 100 horas después (bueno, eso hemos tardado nosotros) el juego ha terminado y por fin puedes volver a practicar esa saludable actividad que es dormir.



CORREO

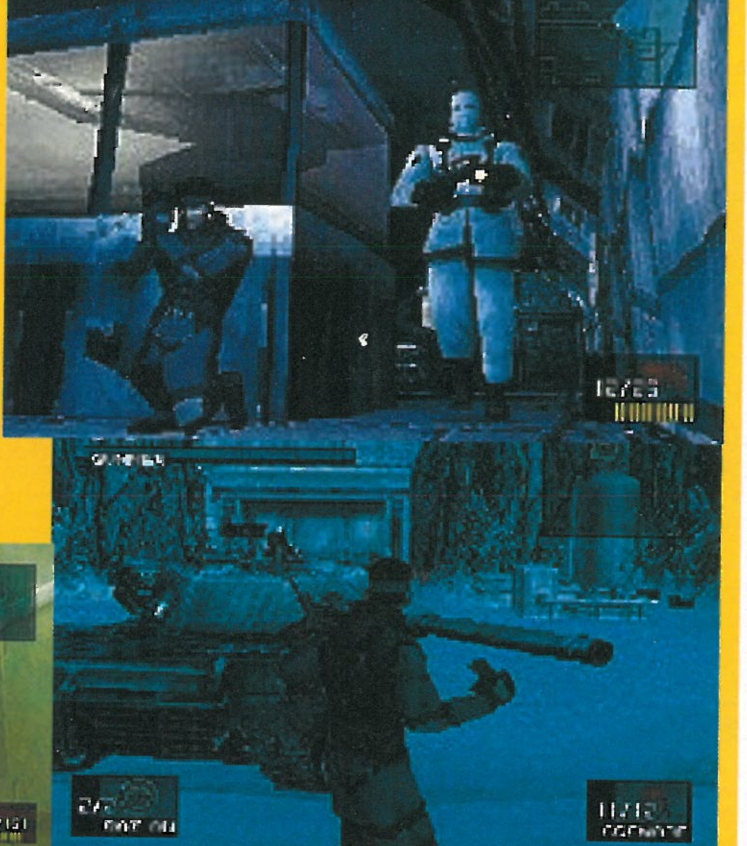
Un mes más, aquí tenéis vuestra sección preferida, donde damos cabida a todas vuestras opiniones y solucionamos vuestras dudas más íntimas sobre el mundo de las consolas. No os cortéis y seguid escribiendo así, que estamos encantados de responder a todo lo que se os pase por la cabeza.

DINO CRISIS

Hola amigos,
Tengo un problema con el juego Dino Crisis porque no consigo que hacer que funcione el password 78814 en la habitación de grabación B2. ¿Podéis decirme qué debo hacer exactamente para pasarme el ordenador del código 78814, tras fijar el estabilizador y el inicializador?
Muchas gracias.

Jaime Guillén
Huelva

Lo que tienes que hacer es ir a la habitación 48 y usar la máquina de las huellas dactilares en los circuitos que están cerca del cadáver. Luego ve a la habitación de grabación B2 y usa la tarjeta de identificación en el ordenador que está cerca del cadáver para actualizar tu tarjeta de identificación.





¡QUIERO RESPUESTAS!

RESIDENT EVIL 3

Hola amigos:
Teniendo los Resident Evil 1 y 2, ¿merecerá la pena que me compre Resident Evil 3 o es más de lo mismo?

Antonio
Madrid



Pues hombre, ¿si tienes un millón de pesetas y te ofrecen otro lo llamarías "más de lo mismo"? Es cierto que el sistema de juego no es muy diferente, y que los gráficos tampoco han cambiado demasiado, pero el juego es, por lo menos, igual de absorbente que sus antecesores, y eso es mucho decir...



CARTA DEL MES

Un nuevo usuario
Hola amigos de OK Consolas:
Acabo de adquirir mi primera consola, una flamante PlayStation aunque, eso sí, me ha costado muchísimo decidirme por una en concreto. ¿Soy el único que piensa que tanta consola resulta contraproducente? ¿No sería mejor si sólo existiera un modelo de consola? Así los fabricantes sólo tendrían que hacer una versión de cada juego y nosotros podríamos disfrutarlos todos, no como ahora que todavía no sé si habría hecho mejor comprándome la N64 para poder jugar a Super Mario 64. En realidad lo que me ha hecho decidirme por la PSX ha sido su bajo precio unido al hecho de que sus juegos se van a poder usar en la futura PSX2.

Quiero aprovechar esta carta para ver si me podéis echar una mano indicándome los que consideráis los mejores juegos de PlayStation dentro de cada género. No hace falta que os extendáis mucho, solo se trata de una ayuda para orientar mis primeras compras.
Muchas gracias.

Óscar Ortiz
Madrid

Curioso planteamiento el tuyo Óscar. La verdad es que algunas de las cosas que dices tienen sentido, pero aun así nos vas a permitir que nos mostremos en desacuerdo. Dejando aparte el hecho de que la "abundancia", por decirlo de algún modo, de consolas es un reflejo del número de empresas que las fabrican, y de que es bastante improbable que éstas llegaran a aliarse para crear un formato único (aunque cosas más raras se han visto), lo cierto es que incluso si tal cosa sucediera no creemos que el usuario se beneficiara con ello, antes al contrario. Puede que al principio resultara agradable no tener que elegir entre Zelda o Metal Gear Solid, por poner un ejemplo, pero enseguida se empezarían a notar sus efectos adversos, como aumento de precios (si no tienes competencia, puedes fijar el precio que quieras), descenso de calidad (de nuevo, si no tienes que superar la oferta de la marca rival, ¿para que esforzarse en sacar buenos juegos?) y otros que seguro te puedes imaginar... En general, los monopolios no son nunca deseables, y eso incluye al mundo de los videojuegos.

En cuanto a tu petición, no es nada fácil de contestar, pero como suponemos que no eres el único lector novato en este mundillo, os vamos a dar una pequeña selección, totalmente objetiva, de los que probablemente sean los mejores juegos de la consola de Sony, cada uno dentro de su género: Gran Turismo 2 (carreras de coches), Ape Scape y Crash Bandicoot (plataformas), Final Fantasy 7 y 8 (rol), Resident Evil 2 y Metal Gear Solid (aventura), Tekken 3 (lucha), Esto es Fútbol y FIFA 2000 (fútbol)... y algunos más que se nos escapan. Por supuesto, admitimos sugerencias...

Suscríbete ¡AHORA!

OPCIÓN 1

OPCIÓN 2

OPCIÓN 3

OPCIÓN 4

20% Descuento

Opciones

1.- Tarjeta de memoria Playstation 

2.- Tarjeta de memoria Nintendo 64 

3.- Lupa Gameboy Color 

4.- 20% de descuento



BENEFICIOS DE LA SUSCRIPCIÓN

- *Recepción de valioso obsequio sin coste adicional*
- *Entrega a domicilio, sin coste adicional alguno*

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Envíe este cupón a: Editorial LARPRESS S.A.
C/ La Forja Nº27-29 - 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)
Telf.: 91 677 70 75, Fax: 91 676 76 65, E-mail: suscrip@lar.es
(Oferta válida únicamente en España. En caso de fin de existencias de este producto, se sustituirá por otro de similares características)

☐ Deseo suscribirme a **OK CONSOLAS** por el período de un año. **El precio de esta suscripción (4.740 pesetas) incluye 12 números de la revista *más un regalo*, incluidos los gastos de envío.** ☐ **Opción 1** ☐ **Opción 2** ☐ **Opción 3** ☐ **Opción 4 (3.792 ptas.)**

FORMA DE PAGO

☐ Cheque a nombre de **LARPRESS** adjunto a este boletín.
☐ Contra reembolso al recibir el primer envío
☐ **MasterCard** ☐ **Visa** ☐ **4B**

Nº de la tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Caduca: ☐☐☐☐

Firma (Imprescindible en pago con tarjeta):

TUS DATOS

Nombre y apellidos ____________

Dirección ____________

Población ____________

Provincia ____________

C. Postal ____________ NIF ____________

Edad ____________ Teléfono ____________

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne recopilada en nuestro fichero de datos, y rectificarla si es errónea o cancelarla. Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita junto con sus datos personales.



DALE AL TRUCO

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

YOU'RE A MADCATZ WINNER!

Trucos varios
Pausa el juego, mantén presionado L1 y luego introduce:
Indicador al máximo: X, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Derecha
Atributos +10x: Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo
Atributos +13x: X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo
Modo cabeza grande: Cuadrado, Círculo, Arriba, Izquierda, Izquierda (ahora comienza una nueva partida)

Jugar como Officer Dick
Recoge todas las cintas con cualquier personaje en el modo Carrera.

Ver la secuencia final de los personajes
Consigue el Oro en las tres competiciones.

Movimientos especiales

Andrew Reynolds
Backflip: Arriba, Abajo Círculo
Heelflip Bluntslide: Abajo, Abajo, Triángulo
Triple Kickflip: Izquierda, Izquierda, Cuadrado

Bob Burquist
One Footed Smith: Derecha, Derecha, Triángulo
Backflip: Arriba, Abajo, Círculo
Burntwist: Izquierda, Arriba, Triángulo
Fingerflip airwalk: Izquierda, Izquierda, Cuadrado

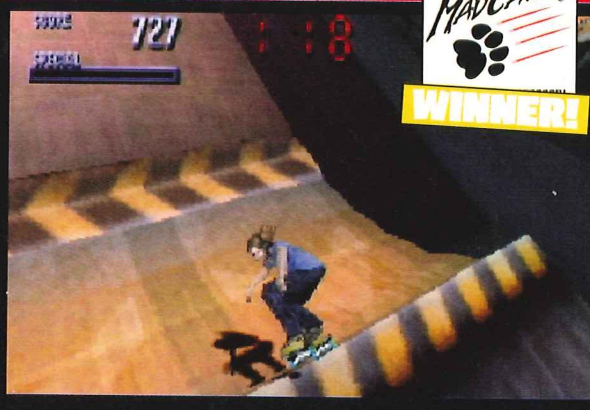
Bucky Lasek
Kickflip McTwist: Derecha, Derecha, Círculo
Varial Heelflip: Abajo, Arriba, Cuadrado

Chad Muska
Front Flip: Abajo, Arriba, Círculo
1 Foot 5-0 Thompin': Derecha, Abajo, Triángulo
360 Shove-It Rewind: Derecha, Derecha, Cuadrado

Elissa Steamer
Backflip: Arriba, Abajo, Círculo
Primo Grind: Izquierda, Izquierda, Triángulo
Judo Madonna: Izquierda, Abajo, Círculo

Officer Dick





Yeehaw Frontflip: Abajo, Arriba, Círculo
Neckbreak Grind: Izquierda, Derecha, Triángulo
Assume The Position: Izquierda, Izquierda, Círculo

Rune Gliffberg
Kickflip McTwist: Derecha, Derecha, Círculo
Christ Air: Izquierda, Derecha, Círculo
Kickflip Judo: Arriba, Abajo, Cuadrado

Tony Hawk
360° Flip To Mute: Abajo, Derecha, Cuadrado
540° Board Varial: Izquierda, Izquierda, Cuadrado
Kickflip McTwist: Derecha, Derecha, Círculo
The 900°: Salta muy alto y pulsa Derecha, Abajo, Círculo

Geoff Rowley
Backflip: Abajo, Arriba, Círculo
Double Hard Flip: Derecha, Abajo, Cuadrado
Parkslide: Izquierda, Derecha, Triángulo

Jamie Thomas
Front Flip: Abajo, Arriba, Círculo
I Foot Nose Grind: Abajo, Arriba, Triángulo
540° Flip: Izquierda, Abajo, Cuadrado

Kareem Campbell
Front Flip: Abajo, Arriba, Triángulo
Casper Slide: Arriba, Abajo, Triángulo
Kickflip Underflip: Izquierda, Derecha, Cuadrado



POKÉMON (GB)

Duplicar objetos

Para hacer este truco primero tienes que tener las habilidades de Volar y de Surf. Vuela hasta la Ciudad Veridian y habla con el anciano que tenía café. Asegúrate de que el objeto que quieres duplicar es el sexto de tu inventario. Cuando te pregunte si tienes prisa di "No" y te enseñará cómo pescar un Weedle. Cuando acabe vuela hasta la Isla Cinnabar. Inmediatamente ponte a hacer surf arriba y debajo de la costa Este, cerca del gimnasio, hasta que encuentres un pokémon llamado Missingno. No lo cojas pues se te puede colgar la partida, simplemente aléjate. Vuelve a tierra y comprueba tu inventario. El sexto objeto debería tener un extraño símbolo junto a él, lo que significa que tienes más de 100 unidades.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION (PSX)

Saltar niveles

Usa la brújula para situar a Lara mirando exactamente hacia el Norte. A continuación entra en la pantalla de inventario. Marca la opción "Cargar partida", mantén apretado L1 + L2 + R1 + R2 + Arriba y pulsa Triángulo.

Todas las armas, munición ilimitada y botiquines

Usa la brújula para situar a Lara mirando exactamente hacia el Norte. A continuación entra en la pantalla de inventario. Señala el botiquín pequeño, mantén apretado L1 + L2 + R1 + R2 + Arriba y pulsa Triángulo.

Todos los objetos

Usa la brújula para situar a Lara mirando exactamente hacia el Norte. A continuación entra en la pantalla de inventario. Señala el botiquín grande, mantén apretado L1 + L2 + R1 + R2 + Abajo y pulsa Triángulo.

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER (PSX)

Códigos

Este código debe ser introducido antes de todos los demás para que puedan funcionar. En la pantalla del mapa pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Abajo, Cuadrado.

Selección de nivel: Haz lo que se indica arriba y luego pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Abajo, Triángulo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba y L1.

TOMORROW NEVER DIES (PSX) OOTRUCOS

1. Comienza una misión.
2. Mientras juegas la partida pulsa Start para acceder al menú de Pausa.
3. Presiona Select, Select, Círculo, Círculo y luego cualquiera de las siguientes:

Salud completa: Arriba, Arriba, Select

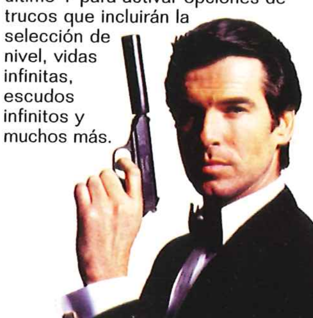


Salud mínima: Abajo, Abajo, Select
Invencibilidad: Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo (también te permite atravesar los objetos)
Ganar la misión: Select, Círculo
Invulnerabilidad: Triángulo, Círculo, Select
Armas al máximo: L1, L1, R1, R1
Acceso a todas las misiones: L1, L1, Círculo, L1, L1 (en la pantalla de misiones)
Ver todas las películas: L1 x7 (sólo si completas el juego en dificultad 007)

INCOMING (DC)

Códigos de cohetes

Presiona Start después de cargar el juego para mostrar el menú principal. Luego presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda y por último Y para activar opciones de trucos que incluirán la selección de nivel, vidas infinitas, escudos infinitos y muchos más.



CHAMPIONSHIP MANAGER (PSX)

En el juego
Colócate como jugador, ve al editor de datos y luego carga la base de datos. Por último teclea playesrs.db1 y podrás introducirte como jugador.

MAX POWER RACING (PSX)

Coches GTI
Selecciona el modo Arcade, después selecciona Rome Course y pulsa L1, Círculo, R1, Cuadrado, L2, Cuadrado.

Coches de exhibición
Selecciona el modo Arcade, después selecciona el circuito UK y pulsa R1, Cuadrado, L1, Círculo, R2, Círculo.

THEME PARK (PSX)

Dinero fácil
Para conseguir millones al instante, introduce Bovine como tu apodo; después, durante el juego, mantén pulsados Círculo, Cuadrado, X durante 10 segundos

DRIVER (PSX)

Miami Vice
Elige Miami y selecciona la invencibilidad. Ve al puente y verás algunos árboles con un edificio detrás de ellos. Después haz que los polis te persigan por el puente y dirígete a los árboles. Espera dos o tres segundos y los policías se chocarán tan fuerte contra ti que te lanzarán a través de los árboles. Después serás capaz de conducir por el agua y verás multitud de peatones y coches.

READY 2 RUMBLE (DC)

Entrenamiento barato
Ve al elemento Training antes de ir al que tú quieres y presiona Derecha. Según se mueve la pantalla presiona A y conseguirás el entrenamiento que deseas a un precio más bajo. También funciona al revés.

SONIC ADVENTURE (DC)

TOP TIP

Trucos Chao
Da a un Chao 20 animales rosas (conejos, canguros, camellos) y comenzará a parecerse a Sonic. En Station Square, ve donde combatiste con Chaos 0, mira en la esquina y coge la piedra en forma de huevo. Ve a la tienda donde se encuentra el huevo verde, cógelo y las barras se irán por encima de la puerta. Coloca la roca donde estaba el huevo y si puedes salir conseguirás a Golden Chao.

PARASITE EVE (PSX)

Puntos extra
Completa un día sin guardar el juego para recibir puntos BP extras cuando el día siguiente amanezca en la ciudad.

Sigue al helicóptero
Presiona Select en la pantalla del mapa de la ciudad para seguir al helicóptero sobrevuela de la ciudad.

POKÉMON (GB)

Pokétrucos
1) Crea Pokémon sin piedras. Para esto necesitarás ser el ganador de la liga de campeones Pokémon, tener un Pokémon fuerte (como Mewtwo) y un Pokémon que sepa hacer surf. Coge el Pokémon débil que quieras desarrollar (por ejemplo, Caterpkie) y ve a la entrada de Cerulean Cave. Coloca el Pokémon que quieras desarrollar en el primer lugar de la lista de Pokémon y a tu Pokémon fuerte en segunda posición, entonces entra en la cueva. Cuando veas que un Pokémon no lucha, simplemente cambia a tu Pokémon débil por el fuerte. Cuando ganes al enemigo, los dos Pokémon que utilizaste ganarán alrededor de 500-600 puntos de experiencia y subirás el nivel de tu Pokémon más rápidamente. Repite esto hasta que se desarrolle tu Pokémon.
2) Mapa gratis. Para conseguir un mapa de la ciudad gratis, ve a ver al Profesor Oak y consigue tu primer Pokémon, después ve hacia Viridian City Pokémart. El hombre detrás del contador te dará un paquete para el Profesor Oak. Vuelve a Pallet Town y habla con el Profesor Oak y te dará un Pokédex. Ve a la casa de tu rival y habla con la chica de las mesas. Ella te dará el mapa.

WWW ATTITUDE (PSX)

Trucos escondidos
Liberar a Sable, Marc Mero y a Trainer: Gana el cinturón europeo en "In Your House".
Liberar a Kurrgan, Godfather, las cosas de New Custom y usar trucos sin que se enteren: Gana un cinturón o consigue ser el ganador de King of the Ring.
Liberar a Sgt Slaughter, Swawn Michaels, atributos extra y el truco de modo cabezón: Gana un cinturón o consigue ser el ganador de Survivor Series.
Liberar a Jaqueline y Chyna. Gana un cinturón o gana tu combate en Summer Slam.
Liberar a Jerry "The King" Lawler y Paul Bearer: Gana un cinturón o consigue ser el ganador de Royal Rumble.
Liberar a Head, modo Beep y el truco Ego: Gana el título del mundo de los Pesos Pesados en Wrestlemania.
Un truco nuevo de música: Comienza un combate contra dos jugadores y establece el límite de tiempo a un minuto. No comiences la lucha y espera a que el límite de tiempo se agote. Ambos luchadores estarán llenos de energía y el ordenador decidirá el ganador mediante un grado de Vince McMahon. Repite esto dos veces y la música de Chyna, The Rock, X-Pac, Road Dog, Billy Gunn, Mark Henry será ahora distinta.
Personaje aleatorio: Pulsa R1 en la pantalla de selección de personajes y el ordenador seleccionará un luchador de forma aleatoria.
Vestimentas: Primer cambio – X, segundo cambio – L1, tercer cambio – L2, cuarto cambio – R2.



KNOCKOUT KINGS (PSX)

TOP TIP

Códigos a puñetazos
En modo Career llama PSIRULES a tu luchador. Ponle cualquier peso, guarda tu luchador y reinicia tu consola. Cuando entres de nuevo en el menú principal, elige el modo Career, carga tu luchador y elige a su contrincante. Tu luchador tendrá más de 2 metros de altura y pesará 130 kilos.

KNOCKOUT KINGS '99 (PSX)

Secretos
Para luchar como un oso debes ir al menú principal y presionar R1 y Cuadrado, R1 y arriba, R1 y Círculo, R1 y X. Escucharás un sonido después de cada uno. Puedes luchar en modo Slugfest, Exhibition o Career.

DINO CRISIS (PSX)

Códigos mortales
Primera pared de seguridad: 7687
Segunda pared de seguridad: 1281
Paredes de seguridad SOL y LEO: 705037
Primer código de ordenador: 47812
Segundo código de ordenador: 5037
Tercer código de ordenador: 3695
Cuarto código de ordenador: 367204
Quinto código de ordenador: 0204

EL ROMPECABEZAS DE LOS TUBOS

En una habitación encontrarás seis paneles de control que deberás activar en el orden correcto. Los tubos de códigos coloreados tienen que ajustarse en los paneles adecuados para activar el generador. Los paneles de la izquierda se llaman 1, 2 y 3 y los rompecabezas de la derecha 4, 5 y 6. Ahora sigue el siguiente orden:

1. Panel 3 encendido en rojo
2. Panel 4 encendido en rojo
3. Panel 2 encendido en verde
4. Panel 5 encendido en azul
5. Panel 6 encendido en azul

GRAND THEFT AUTO 2 (PSX)

TOP TIP

Códigos criminales
Introduce lo siguiente como tu nombre:
ITSALLUP: Seleccionar el nivel
LIVELONG: Salud infinita
NAVARONE: Armas ilimitadas
LOSEFEDS: Sin polis
DESIRES: Nivel máximo deseado
BIGSCORE: 10.000.000 dólares
HIGHFIVE: Multiplicar x 5
MUCHCASH: Te da 500.000 dólares
WUGGLES: Muestra las coordenadas



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSX)

Minijuego secreto
Completa el juego en cinco horas o en menos para controlar a Carlos Mikhail o Nikolai y complétalo para comprar nuevas armas que te servirán en el juego principal.
Hemos recibido muchas cartas de vosotros sobre los trucos en general de Resident Evil. Funcionan en ese periodo de tiempo y teneis que aseguraros que realizais cada una de las tareas en este periodo de tiempo y así no tendreís problemas con los asquerosos zombies, arañas y demás bichos asquerosos que suelen pulular por estos juegos.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (PSX)

Contraseñas
Estás ante uno de los mejores juegos de carrera para una de las mejores forma de pasar el tiempo: tu playstation. Aprovechamos la ocasión para pedir más y más trucos de este juego, porque tenemos a nuestro redactor jefe consolero agarrado al volante de la PSX sin soltarlo y sin poder acabar toda ese serie de circuitos que tanta falta le hacen para convertirse en el campeón por excelencia de los tipos más torpes.
De momento, introduce lo siguiente como los nombres de los jugadores:
whirly: Te da el helicóptero
titan: Te da el Titan.

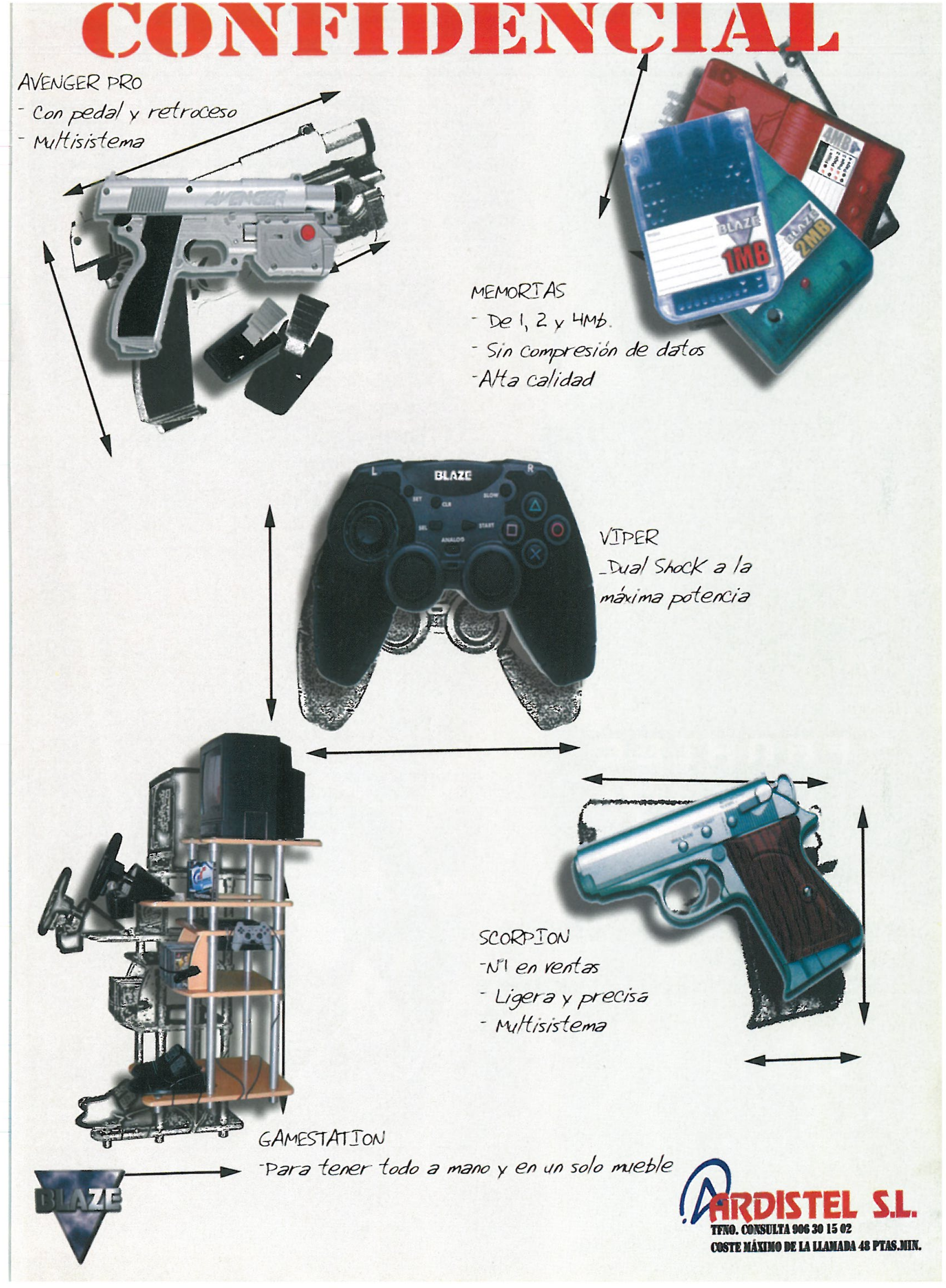
ENVIANOS TU TRUCO

Necesitamos urgentemente tus trucos. Debes aportar para el bien de la comunidad consolera tu larga experiencia tras miles de horas delante de tu juego favorito.
Agradecemos tus descubrimientos que puedes enviar a:

OK CONSOLAS
Sección Trucos
C/ Medea, 4 5ª Planta
28037 MADRID

ARDISTEL

trabajamos para que tú disfrutes


CONFIDENCIAL
AVENGER PRO
- Con pedal y retroceso
- Multisistema
AVENGER
MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad
BLAZE
1MB
2MB
4MB
BLAZE
VIPER
_Dual Shock a la
máxima potencia
SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema
GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble
BLAZE
ARDISTEL S.L.
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.

¡Ándale, ándale, tus personajes favoritos de Warner Bros. de nuevo en tu Game Boy™!

LOS CLÁSICOS LOONEY TUNES PATO LUCAS "NEGOCIOS PATOSOS"

SPEEDY GONZALEZ AVENTURA AZTECA

EL DEMONIO DE TASMANIA EL TORNADO DEVORADOR





